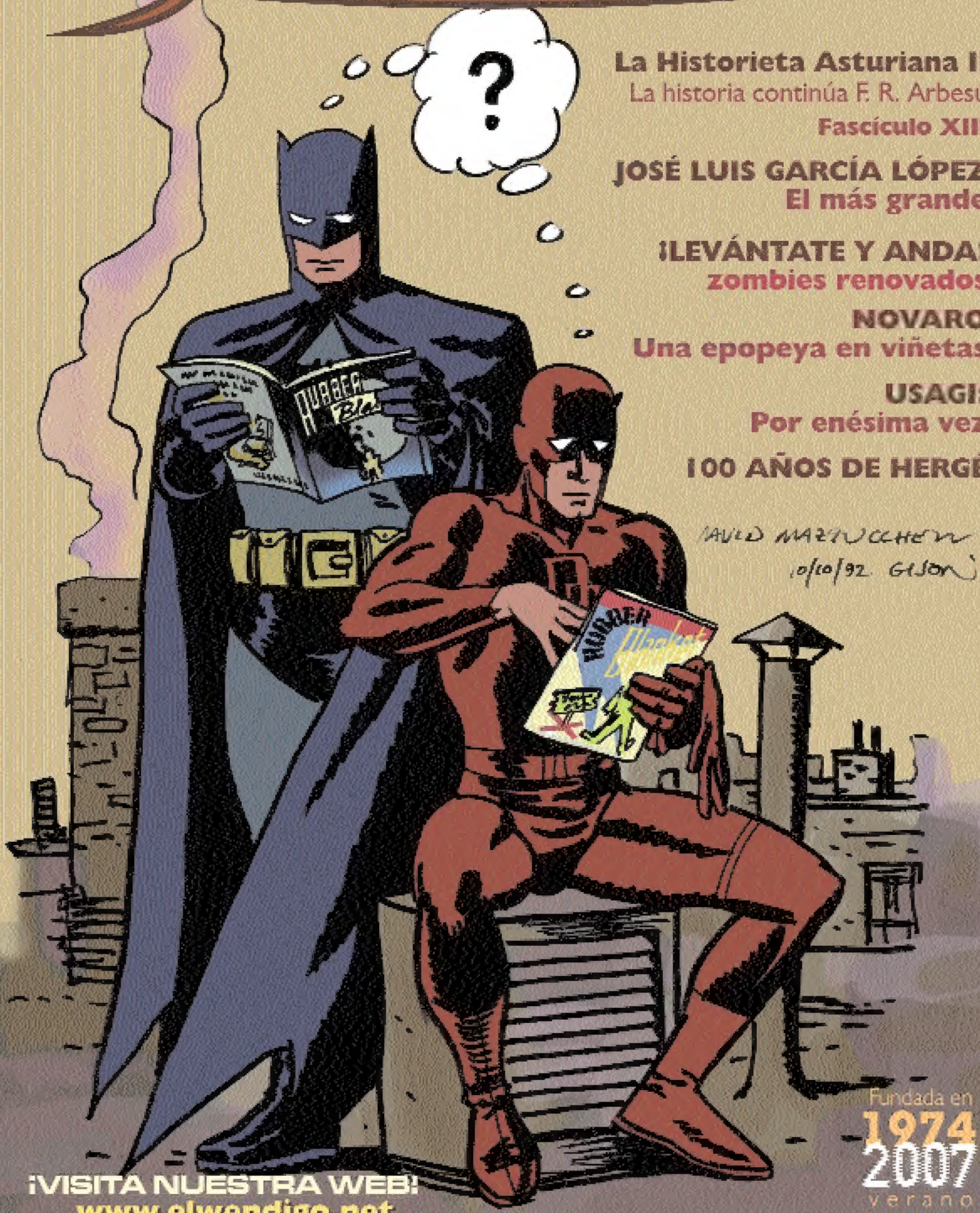
http://cineultramundo.blogspot.com

EL WENDIGO

Número 109



La Historieta Asturiana II
La historia continúa F. R. Arbesú
Fascículo XIII

JOSÉ LUIS GARCÍA LÓPEZ
El más grande

¡LEVÁNTATE Y ANDA!
zombies renovados

NOVARO
Una epopeya en viñetas

USAGI:
Por enésima vez

100 AÑOS DE HERGÉ

¡VISITA NUESTRA WEB!
www.elwendigo.net

Fundada en 1974
2007 verano

http://cineultramundo.blogspot.com

editorial

La puesta en el mercado de este número ha supuesto un enorme esfuerzo editorial que esperamos se corresponda con los contenidos en él vertidos.

Acontecimientos muy dolorosos para el pequeño equipo que integra la revista y la organización del Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias, nos han hecho cuestionar la posibilidad de continuar o darnos un año sabático. Al final nos hemos decidido por lo primero. Tiempo habrá para otros planteamientos más en consonancia con lo acontecido.

Lo que más nos motivó para continuar en la brecha ha sido la proximidad de la celebración del XXXI Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias y la entrega de los XXIII Premios Haxtur y el correspondiente Premio John Buscema- Amar al Cómic.

Este año se cumple un decenio desde que entregamos un Premio Haxtur a la mejor Editorial española que recayó en la Editorial Zinco. Decenio que marca el límite que nos habíamos fijado para entregar un nuevo premio que comprenda los mejores trabajos editoriales realizados durante los últimos diez años. En ello estamos.

Una vez más el Salón ha apostado por la continuidad en los parámetros marcados: las mujeres en el cómic, los nuevos valores, la puesta en página actualizada de autores olvidados o menospreciados y la presentación de nuevos autores asturianos. Todo ello y más se podrá encontrar en esta nueva edición del Salón de Asturias, de Gijón y de España. Que lo disfrutéis.

EL WENDIGO

sumario

04 NOVARO. Una epopeya en viñetas
R. Fermín Pérez

16 DE MUJERES Y MONSTRUOS.
El arte de Ana Miralles
F. Flórez

21 USAGI: Por enésima vez
F. Rodríguez Arbesú

22 PRESA-GULACY-MOENCH
F. Rodríguez Arbesú

24 EL RETORNO DE BESS: Pema Ling
F. Flórez

25 HEMOS LEÍDO
Comentarios y noticias

27 LA FAMILIA NO RECIBE: Álvaro Noguera
F. Rodríguez Arbesú

28 UNO DE LOS SUYOS: Gánster judío
Rodríguez Arbesú y F. Flórez

31 JOSÉ LUIS GARCÍA LÓPEZ: el más grande
F. Flórez

33 PLANCHAS, VIÑETAS Y BOCADILLOS. 11
F. Flórez

34 EL EMPRESARIO COMO HÉROE: Gil St. André
F. Flórez

36 GALERÍA RAFAEL MÉNDEZ

38 ¡LEVÁNTATE Y ANDA!
La renovación de los zombies
F. Flórez

41 GLADIUS: el superviviente
F. Rodríguez Arbesú

42 EL REALISMO LIMPIO DE MONSIEUR REMI:
Cien años con Hergé
F. Flórez

46 SALÓN 2007: Los outsiders

NÚMERO 109 [Incluye 1 fascículo]

1 FASCÍCULO #XIII

La Historieta Asturiana II
Fascículo XIII (241-260)
Faustino Rodríguez Arbesú

EL WENDIGO: G.A.I.R.N.I. Nº 109 (VERANO 2007)

DIRECTOR: Faustino Rodríguez Arbesú REDACTORES: Ramón Fermín Pérez y Florentino Flórez
JEFA DE PRENSA Y RELACIONES PUBLICAS: Sofía Carlota Rodríguez DISEÑO: Flórez & Barceló IMPRIME: Asturgraf
DEPOSITO LEGAL: M 3362-1977 ISSN 1575-9482

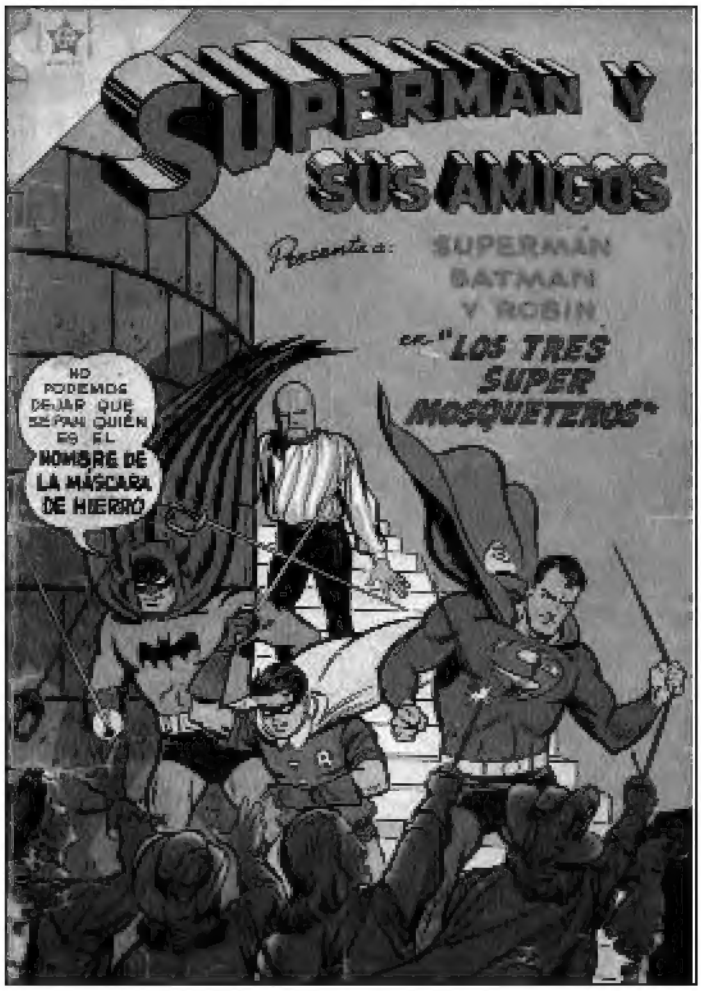
DISEÑO PORTADA: Flórez&Barceló © ILUSTRACION PORTADA: DAVID MAZZUCCHELLI

Las ilustraciones son copyright de sus respectivos autores o propietarios y han sido utilizadas con fines informativos.

PARA MAS INFORMACION: www.elwendigo.net SE ADMITEN COLABORACIONES

Con subvención del Ilustre Ayuntamiento de Gijón

Ramón Fermín Pérez


SUPERMAN Y SUS AMIGOS
Presenta a:
SUPERMÁN
BATMAN
Y ROBIN
en "LOS TRES SUPER MOSQUETEROS"
NO PODEMOS DEJAR QUE SEPAN QUIÉN ES EL NOMBRE DE LA MÁSCARA DE HIERRO

Editorial Novaro nace en 1964 de la unión de una serie de editoriales ya existentes, propiedad todas ellas de Don Luís Novaro. De éstas las más significativas eran ER -Ediciones Recreativas- y SEA -Sociedad Editora Americana-, especializada la primera en el tebeo de superhéroes y la segunda en el humor y la aventura. El aficionado veterano recordará la estrella y la banderita, símbolos de una y otra que, a partir de esta fecha, aunque no siempre de forma inmediata, serían sustituidas por la N de Novaro.

NOV

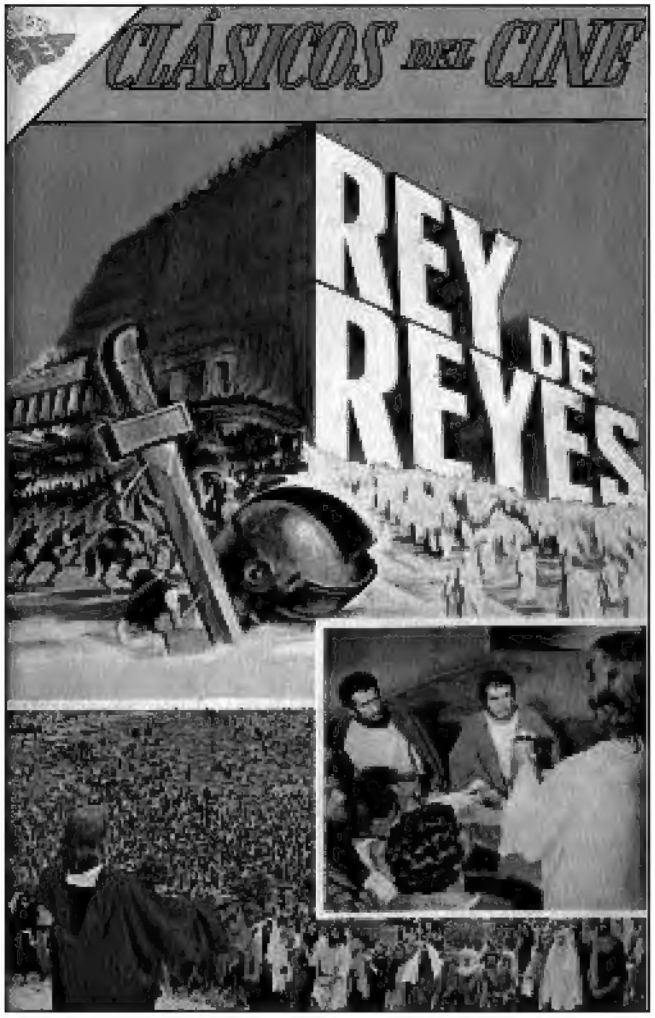
Una epopeya en viñetas

Novaro I

El primer comic editado por ER fue SUPERMAN -Marzo del 52- reproduciendo el nº 73 de la edición USA, su precio era de 0,80 pesos y, obviamente, ignoro si eso le convertía en un producto caro o barato. Sí puedo decir que los primeros tebeos de Novaro editados en España eran muy caros respecto al producto nacional aunque también tenían "lujos" impensables en éste, como era el caso del color.

A continuación llegaría el resto de la panda: *Batman*, *WonderWoman* -aquí llamada Marvila-, *Blackhawk* -El Halcón de Oro-, *Justice League* -Campeones de la Justicia-, y un larguísimo etcétera.

La especialidad de Novaro fueron las colecciones genéricas que contenían diversas series y personajes. Algunas eran la versión más o menos libre de publicaciones americanas como *Showcase* o *Mistery in Space*, y sus títulos "mexicanizados" -Titanes Planetarios, Relatos Fabulosos, Historias Fantásticas, etc.- fueron realmente afortuna-



NOVARO
SUPERMAN
REVISTA
JUVENIL
¿EN VERDAD DESEAS HACER ESTO, LUISA?
SÍ, SUPERMAN. CIERRA YA EL "PLASTIMOLDE" Y ACTÍVALO.
MI PIEL PERMANECERÁ NEGRA LAS PRÓXIMAS VEINTICUATRO HORAS.
¡LUISA LANE ES NEGRA! además
OTRA EMOCIONANTE AVENTURA DE ROSA Y ESPINA

aro

dos. Pero Novaro también agrupó por su cuenta y riesgo un buen número de personajes bajo un mismo título. Así la colección *Batman* no estaba dedicada sólo a nuestro orejudo amigo en sus múltiples apariciones, sino que dio cobijo también a la plana mayor de la DC: *Aquaman, Linterna Verde, Flash*, etc. Otros personajes menores tuvieron que buscar acomodo en otras colecciones. Curiosamente para el lector español, héroes que apenas conocía como *WonderWoman* o *Blackhawk* gozaron desde el principio de colección propia. Parece que la razón principal de esta práctica no era otra que la de escaquearse de la voracidad del fisco mexicano que cobraba por cada título independiente, de esta forma Novaro logró "colar" en el mercado un importante número de colecciones sin pasar por el fielato.

La política editorial de Novaro fue todo un éxito que pronto transcendió las fronteras mexicanas, distribuyendo sus tebeos en casi toda Sudamérica e incluso, ya en fecha tan temprana como 1952, en la lejana España. El éxito animó a la editorial a lanzarse a la producción y distribución de material propio, pero ese es un tema que dejaremos para la segunda parte de este artículo.

Al hablar de Novaro y su edición de material norteamericano parece como si el tema se agotase en los comics DC, desde luego los más populares entre nosotros, olvidándose casi siempre la otra pata sobre la que se apoyaba el banco: los comics de la Western Printing, empresa editorial radicada en Racine, Wisconsin, y que fue durante décadas la principal editora de comics del mundo. Es éste un tema que por su amplitud bien merece un artículo propio, así que ahora nos limitaremos a dar un par de datos casi anecdóticos. Para que el lector se haga una pequeña idea diremos que hubo una

¡Sálvelo de las sombras!
Usted, que ha recibido la luz de la cultura, participe de ella a sus semejantes. Utilice
LECTURA PARA TODOS
Cuadernos Educativos.
Están editados en forma amena y atractiva, sin propósito de lucro, como aporte a la enseñanza elemental.
Adquiéralos del representante de la Distribuidora de Publicaciones Universales en su localidad.
ORGANIZACIÓN EDITORIAL NOVARO, A. C.
México

Izquierda, publicidad con los diferentes sellos que aglutinó Novaro

Página siguiente, portada y splash page de Neal Adams

época en la que la Western tuvo en sus manos los derechos de todos los personajes Disney, de los de la Warner, la Metro, Walter Lang, Hanna Barbera, Tarzan, las series de televisión, los héroes de los sindicates y un larguísimo etc. que incluía series del oeste, de fantasía y, salvo superhéroes, de casi todo lo que se les ocurra. Sin embargo esta abrumadora dependencia de material ajeno a la larga le resultó fatal como veremos el día -esperemos que no muy lejano- en que se escriba dicho artículo.

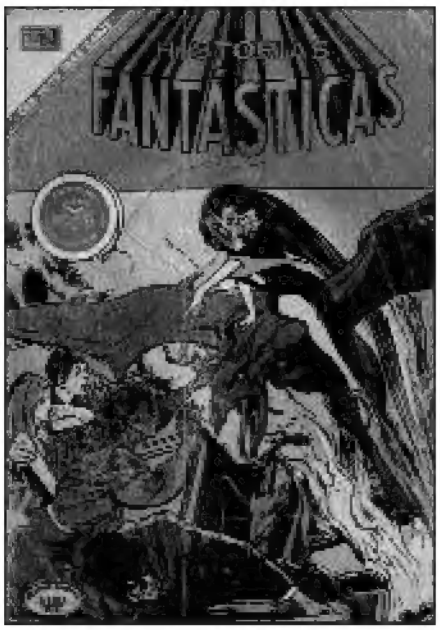
Novaro aplicó aquí la política de siempre y así hubo personajes que gozaron de colección propia como *Tarzan, La Pequeña Lulú, Periquita,* o *Roy Rogers* mientras otros hubieron de conformarse con títulos genéricos. Quizás el más popular de estos fuese *Domingos Alegres* que contenía personajes televisivos, adaptaciones cinematográficas y series de difícil ubicación.

Todas estas series se publicaron bajo la enseña SEA que inició sus actividades en 1949, antes incluso que ER, con las revistas *Historias de Walt Disney* y *Cuentos de Walt Disney*.

Pero las aportaciones extranjeras tampoco se acaban aquí, pues Novaro a lo largo de su extensa historia no sólo editó comics norteamericanos sino que la procedencia de sus personajes no pudo ser más variada. Publicó incluso material de la española Selecciones Ilustradas, entre otros la conocida *5 por Infinito*, titulada en el país azteca *Legionarios del Espacio*. Ignoro la popularidad de dicho título, pero no creo que llegase ni de lejos a la de *Fixy Foxy*, funny animal de origen alemán que fue uno de sus grandes éxitos, y eso que Novaro publicaba lo más granado de este género producido al norte de Río Grande: *Donald, Bugs Bunny, Porky, Andy Panda*, etc., etc.

El gran fallo de Novaro fue no hacerse en su momento con los derechos de Marvel -que adquiriría en los años 80, ya al final de su existencia- quizás porque pensaba que no había nadie capaz de hacer sombra a la poderosa DC en el tema de los superhéroes. Los personajes Marvel acabaron en la nómina de La Prensa, su principal competidora, y su pérdida, dada la posterior evolución del genero superheroico, significó un importante revés para Novaro.

En los años 60 Novaro adoptó una serie de medidas para incrementar la comercialidad de sus productos, especialmente la inclusión de publicidad, concursos -en los

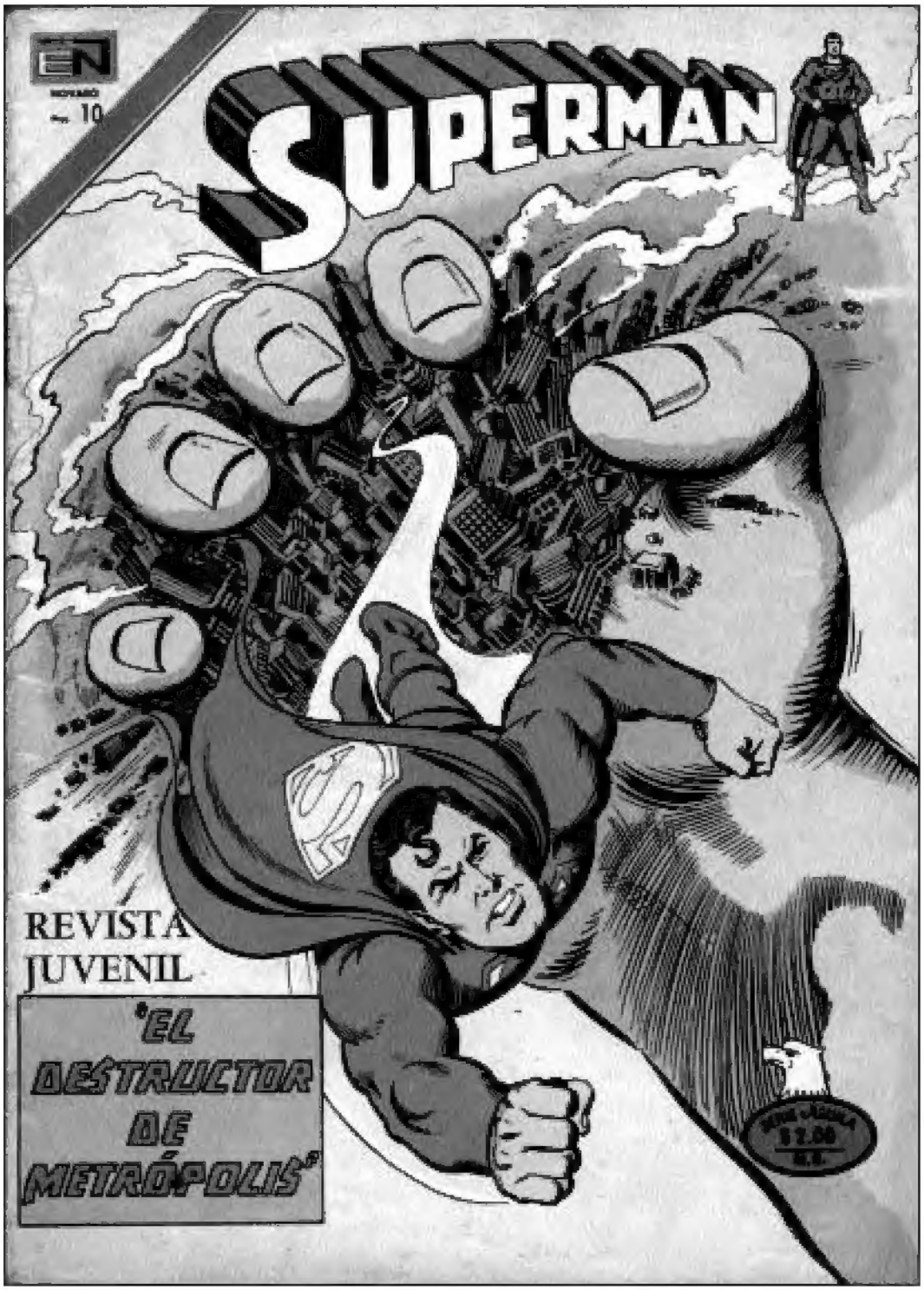


que para pasmo de los españolitos de la época se rifaban lujosísimos apartamentos en la playa-, cromos y coleccionables diversos. Todo esto, mas allá de lo anecdótico, supuso, como se verá en su momento, alguna pérdida importante.

Igualmente, a finales de los 50, se generalizó una fea rotulación mecánica, de máquina de escribir, que aunque inicialmente molestaba por su fealdad pero no parecía afectar demasiado a la calidad de los diálogos tuvo, a la larga, consecuencias no ya malas, sino fatales, pues acabó reduciendo los textos a una especie de absurdos telegramas. Dicha rotulación no fue, como sería lógico pensar, consecuencia de una decisión de tipo económico, sino impuesta por una erudita comisión estatal que llegó a la sesuda conclusión de que la rotulación manual era nociva para la salud visual de los niños.

Más decisiones estatales. En 1964 el gobierno español, en lo que parecía una medida más propia del régimen casuista que de uno tan viril y marcial como el nuestro, prohibió los tebeos de superhéroes que, al parecer, entraban en colisión con algunos dogmas de nuestra Santa Madre Iglesia poseedora, por lo visto, del monopolio del vuelo sin motor. Tal prohibición creo recordar que no afectó a todos los tebeos de Novaro, sino tan sólo a los de superhéroes y así los de producción propia, los de vaqueros "cantantes" y los de humor se mantuvieron un tiempo en los quioscos, pero estaba claro que no era eso precisamente lo que el lector español esperaba de Novaro y, poco a poco, también estos fueron desapareciendo.

En los primeros 70 los tebeos de Novaro volvieron a los quioscos españoles, pero esta nueva incursión mexicana no logró trascender los límites de lo meramente anecdótico. Varios elementos colaboraron a ello, de un lado las traducciones, infames, nada tenían que ver con las de los viejos tiempos y provocaban la risa del lector, además el aficionado español de aquellos años era absolutamente marvelomano y nada le decían los héroes de la DC. Pero el elemento definitivo fue sin duda la "enigmática" distribución de que gozaron -es un decir, claro- estos tebeos en nuestro país. Si alguien leía, por ejemplo, el numero 7 de *Komandi*, podía tener la certeza de que cuando volviese a saber algo del "último chico vivo" este sería ya por lo menos abuelo. Conclusión, los comics



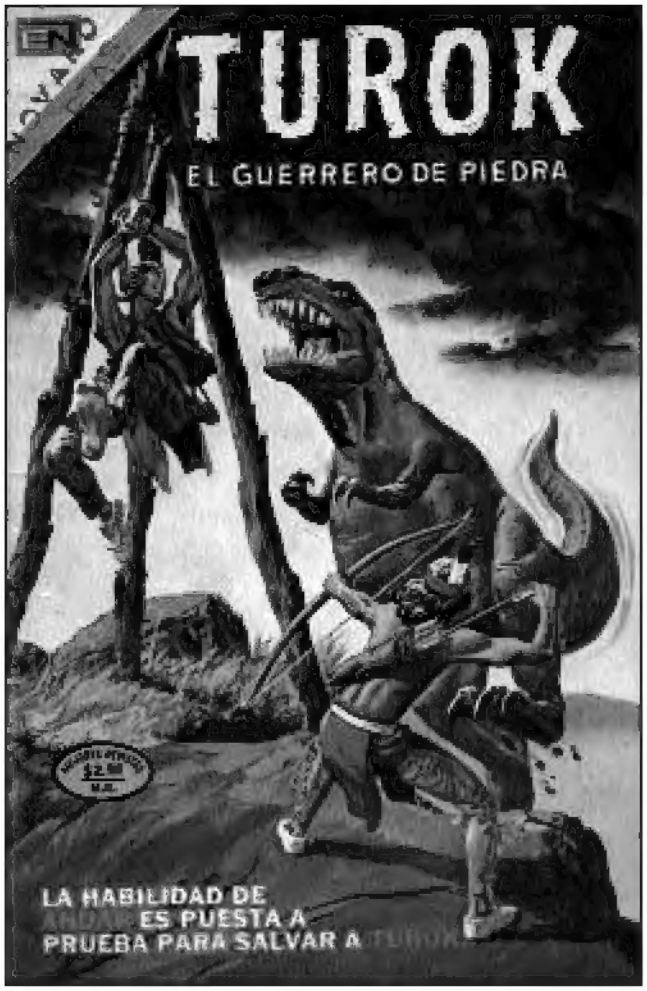
Superman en la Serie Águila. Tamaño real

Novaro se convirtieron en el típico producto que el quiosquero arroja a devolución nada más sacar del paquete (tampoco la distribución fue precisamente modélica en la primera etapa de Novaro pero por aquel entonces la "continuidad" no tenía ninguna importancia, al menos en los tebeos de origen norteamericano).

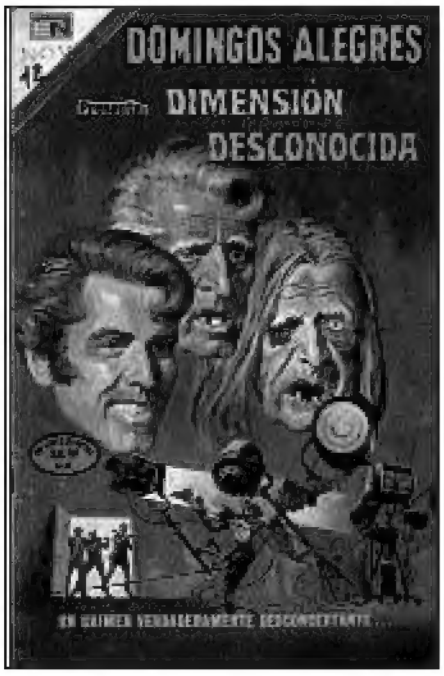
De cualquier forma los buenos tiempos de Novaro eran ya cosa del pasado. Con el inicio de la década comenzaron las dificultades para Novaro que vio descender drásticamente sus ventas. A esto se trató de hacer frente de diversas formas, curiosamente lo primero que se intentó fue mejorar el producto, sustituyendo el típico papel amarillento de los comics-boock por otro de mucha mejor calidad y reduciendo la publicidad, pero como esto no dio resultado se acabó en lo de siempre: la reducción de costes. En 1975 desaparece del mercado casi toda la producción autóctona y también títulos tan emblemáticos y de tanta solera como *Titanes Planetarios* o *Relatos Fabulosos*. Los "supervivientes" no lo tienen mucho mejor pues verán reducido su formato de forma drástica, engrosando en su mayor parte la denominada "serie águila", algo menor que una biblioteca Marvel y en colores. El gran problema fueron los textos, rotulados a máquina con unas letras enormes, quedaron reducidos a una colección de frases repetitivas e inconexas, de tal forma que su "lectura" producía la general rechifla.

Pero lo peor estaba por llegar, como eso no bastaba para salir de números rojos alguien ideo la "serie colibrí", que creo no llegó a distribuirse en España. Su tamaño, según quienes la conocieron, venía a ser el de una calculadora de bolsillo. Creo que cualquier comentario está de más.

Ninguno de estos remedios "milagrosos" sirvió para nada y Novaro llegó a los 80 completamente desarbolada, subsistiendo a base de reediciones y saldos de viejos materiales. Parecía un triste final para la que fue en sus tiempos la más poderosa editorial, al menos a un nivel popular, en lengua castellana y que no sólo creó y publicó tebeos, sino que también editó novelas, enciclopedias, libros de divulgación y un largo etcétera de



productos relacionados con la diversión y la cultura. En España tenemos un caso similar, el de la todopoderosa Bruguera desaparecida de la noche a la mañana tras una existencia aun más dilatada, pero es justo reconocer que Novaro tuvo en alguno de sus productos una grandeza de miras que siempre resultó ajena a la española.



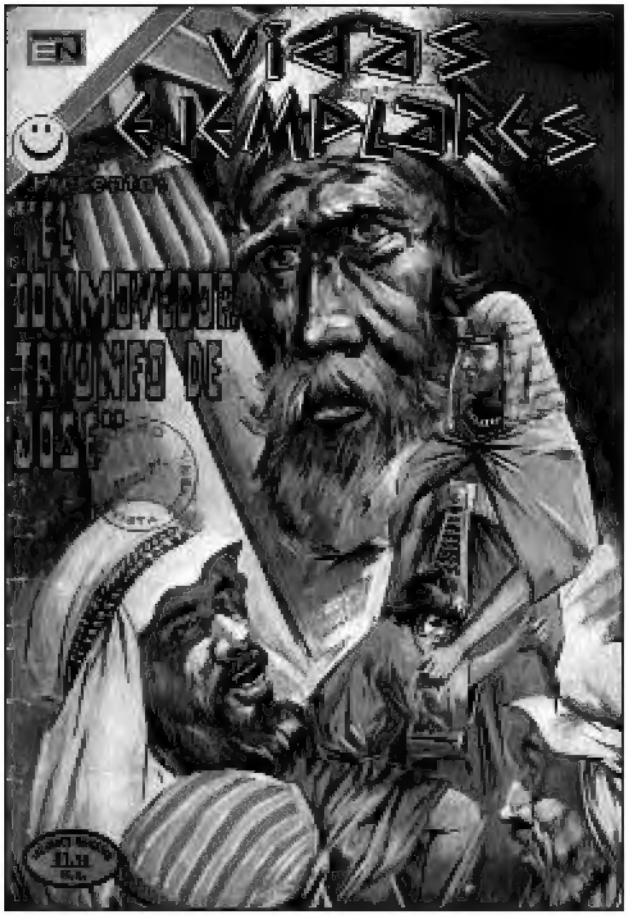
En 1985 Novaro, de su otrora ingente catálogo, ya sólo publica *Batman* y *Superman*, ambos finalizan en el mes de Marzo de dicho año poniendo así fin a la existencia de Editorial Novaro. Parece ser que Novaro se negaba a tirar la toalla y tenía nuevos proyectos en cartera, pero el terremoto de Septiembre de 1985 destrozó por completo sus instalaciones y puso fin a cualquier esperanza de continuar en la brecha. No deja de ser un apoteósico final, un auténtico Ragnarok para una editorial que se quiso comer el mundo.

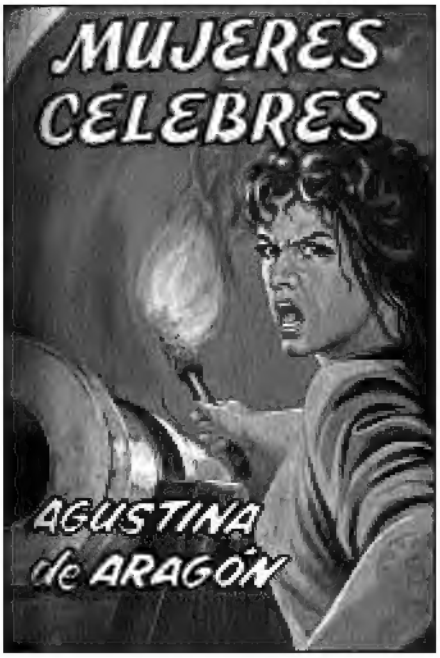
Novaro II

Parece ser que la idea inicial de Novaro era la de publicar sólo material de origen extranjero, mayormente norteamericano, pero como el negocio iba viento en popa en el año 1954 decidió comenzar la producción propia. Su primera historia es la titulada *Vida y amores de Jorge Negrete*, el título creo que nos exime de mayores comentarios. Sin embargo este fue el inicio de una proeza yo creo que única en el comic universal, pues Novaro decidió emplear todas sus energías en crear una gama de comics de contenido cultural como jamás, ni en cantidad ni calidad, ha vuelto a verse.

Paradójicamente éste es otro tema que nadie parece recordar, así que creo que es un buen momento para ejercitar la memoria. Las numerosas colecciones de temática cultural que Novaro editó pueden agruparse en dos grandes grupos: las que giran alrededor de hechos reales, como pueden ser biografías o acontecimientos históricos y las que beben en el mundo de la ficción, sean leyendas populares o manifestaciones literarias. Comenzaremos por el primer grupo.

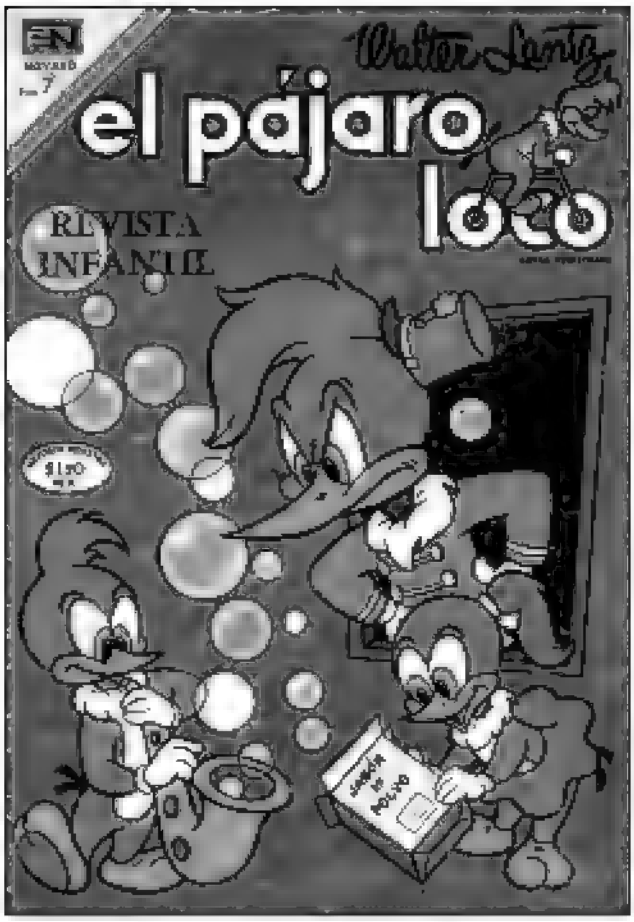
En 1954 Novaro lanza su primer título propio al mercado, se trata de *Vidas Ejemplares*, una colección de temática religiosa, dedicada a relatar los hechos y proezas de los numerosos moradores del santoral cristiano. Tuvo un gran éxito, pero a mí, criado en una familia escasamente religiosa, nunca me atrajo demasiado aunque me gustaban, eso sí, las historias de mártires... por gores y porque solían desarrollarse en ambientes exóticos. Dejándonos de bromas, debo de reconocer que me parecía la más aburrida de todas ellas, pero también que se encontraba a años luz del catolicismo cavernícola que por aquellos años imperaba en España y es que si algo caracterizaba a los productos Novaro era su carácter abierto y progresista. La colección tuvo varios espe-





ciales, uno -creo que es un claro ejemplo de por dónde iban los tiros- dedicado al Concilio Vaticano II y otro, no podía ser de otra manera, a la Virgen de Guadalupe. *Vidas ejemplares*, que fue muy popular en su momento, llegó a su fin en 1974. En 1985 Novaro cedió sus derechos a la Iglesia mexicana que volvió a reeditar los primeros números.

A continuación, en 1956, llego la visión laica: *Vidas Ilustres*, dedicada a narrar la biografía de "grandes hombres", la gracia del asunto está en la enorme liberalidad de que hizo gala Novaro a la hora de elegir sus biografiados. Por sus páginas -iniciadas con la biografía de Marconi- desfilaron, por supuesto, inventores, científicos, militares y estadistas pero también músicos, actores y hasta pícaros. Recuerdo con especial simpatía -y estoy hablando de un niño de 8 años- las biografías de Cole Porter, George Gershwin y Ornar Kayan, el gran poeta persa. Creo sinceramente que si en alguna época fui persona con ciertas inquietudes culturales se lo debo en buena medida a esta colección y otras afines, porque... ¿quién coño sabía en la España de los primeros 60 quién era Ornar Kayan? También en el 56 aparece un nuevo título *Aventuras de la Vida Real*, muy emparentado con otra colección un poco posterior: *Epopeya*, del año 58. Esta última narraba acontecimientos históricos como la construcción de las pirámides, la batalla de las Termópilas o el Terremoto de San Francisco, es decir hechos que afectaban a mucha gente, mientras que la primera se centraba más en acontecimientos que afectaban a una persona o un grupo reducido. Un ejemplo paradigmático sería el de aquel número que narraba la aventura de unos naturalistas perdidos en una isla del Amazonas, morada de miles de pájaros, que acababan enloqueciendo por sus trinos, o aquel otro que contaba la peculiar odisea de un ciudadano que precisaba ser operado de urgencia en alta mar. No obstante la diferencia no siempre estaba tan clara y muchos títulos podrían haber aparecido perfectamente en cualquiera de las dos o incluso en *Vidas Ilustres* o *Grandes Viajes*. Creo recordar que Colón fue el primer número de *Aventuras de la Vida Real*; está claro que podía haber salido perfectamente en cualquiera de las otras. ¿Porqué lo hizo en una y no en otra?, supongo que las razones eran sobre todo de oportunidad y no había una premeditación especial en ello. En otros casos estaba más claro, en *Epopeya* se publicó una biografía encubierta de Beria, el



secuaz más sanguinario de Stalin; meterlo en *Vidas Ilustres* habría sido excesivo

En su etapa final, del 70 al 74, *Epopeya* acogió en sus páginas una serie de ficcion titulada *Hatha Yoga* que parecía una premonición del fenomeno new-age

El apartado biografico se cierra con una serie del 61 realmente original para la epoca *Mujeres Célebres*. Como indica el nombre iba de biografías de mujeres famosas y una vez mas Novaro nos sorprendia con la intromision de ciertos nombres que parecian reñidos con la moral de la epoca, así junto a Madame Curie o Florence Nightingale aparecian señoras tan "controvertidas" como Isadora Duncan, Sara Bernhard o -de vez en cuando se tomaban ciertas licencias- la Dama de las Camelias, tambien se dedicó un numero a la por entonces popularísima Brigitte Bardot.

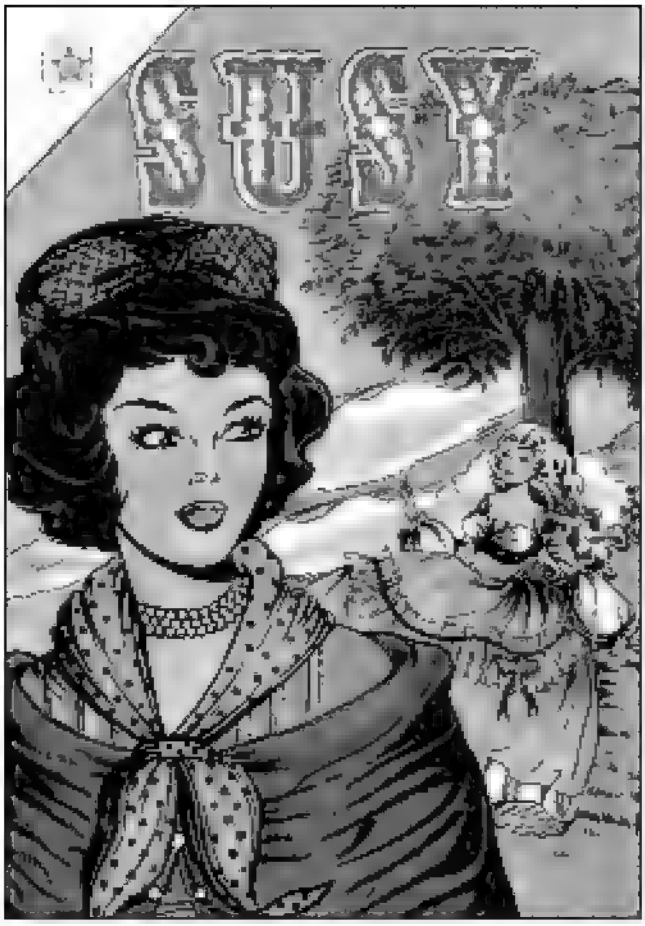
Hubo incluso un especial, que nunca llegué a leer, dedicado a las sufragistas. Hoy puede parecer una tonteria pero estamos en 1960, cuando, al menos en este pais, una mujer casada no podia tener cuentas bancarias ni pasaporte sin permiso del marido y la ley contemplaba la figura del "crimen por honor", es decir cargarse a la esposa adultera era delito pero menos. En su ultima etapa se transformó en una serie titulada *Parejas Trágicas*, que iba de eso, de amores "controvertidos" El primer numero estaba dedicado a Cortés y Malinche y el ultimo a Adolf Hitler y Eva Braun Lo primero, estando en Mexico, parece lo normal... el último un poco raro sí que es.

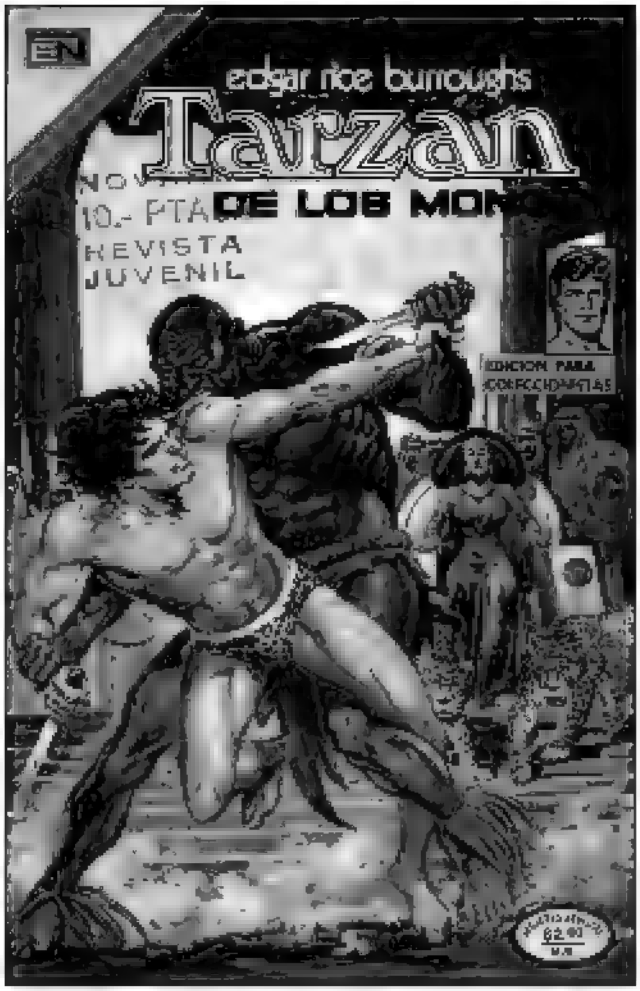
En 1963 viene al mundo *Grandes Viajes*, titulo lo suficientemente explicito como

para no tener que dar mayores explicaciones sobre él Fue sin duda el mas imitado de los tebeos Novaro, incluso en ocasiones con pretensiones de "qualite" y autores de relumbrón -Sio, Manara, etc.- pero todas estas versiones producen más bien verguenza ajena al compararlas con el original

En primer lugar Novaro no cometió la osadia de pretender comprimir los viajes de Marco Polo o las andanzas de Stanley en 15 o 20 páginas, sino que les dedicó un espacio razonable a lo largo de varios tebeos, ademas - como era norma de la casa- no se quedó en lo mas manido, sino que por sus paginas desfilaron personajes tan pintorescos como Mungo Park -el explorador escoces, anterior a Stanley y Livingstone- o el cartagines Hanon y su periplo africano, sin olvidar a los navegantes polinesios o los exploradores polares. Su tematica exotica y aventurera la convirtio, al menos en España, en la más popular de las colecciones Novaro de este tipo, capaz de competir incluso con los titulos norteamericanos . y eso que su distribucion daba mas de un disgusto a los aficionados

El último lanzamiento de Novaro es de 1965 y tuvo una tematica nueva y, en aquel momento, muy original: la biografía de





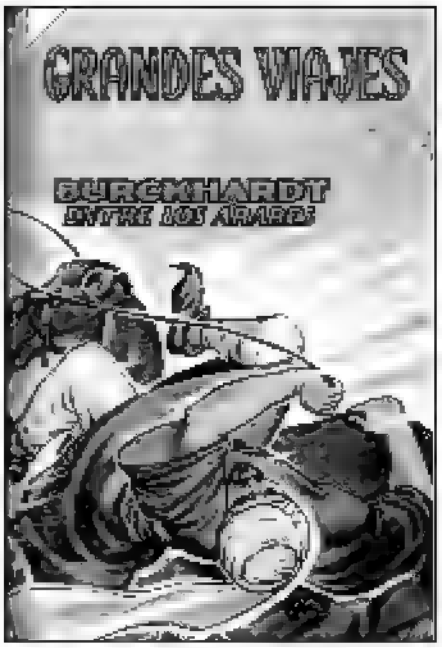
deportistas celebres. Su titulo fue, obviamente, *Estrellas del Deporte*. Fue una coleccion muy popular en Mexico y supongo que no tanto en España, dada la profusión en sus paginas de deportes "raros" como el beisbol o el rugby. A nivel personal solo puedo decir que se encontraba por completo fuera de mis areas de interés, si nunca me interesó el futbol, menos lo iba a hacer el beisbol. No tuvo especiales, pero si "miniseries" dedicadas a temas concretos, como las Olimpiadas o los equipos de futbol mexicanos.

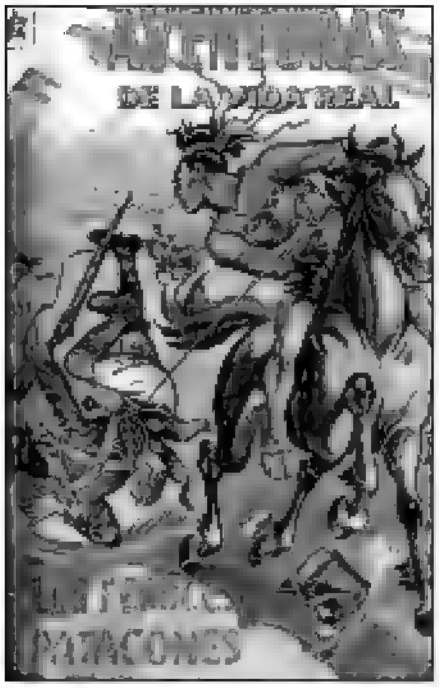
En el 75 y ya en formato "aguila" tuvo una peculiar evolucion, pues pasó a ser una serie de ficcion protagonizada por heroes "relacionados" con el deporte. Dado que uno de ellos era el hombre invisible y otro el hombre bionico no acabo de ver muy clara la relacion. Sea como fuere parece que esta etapa dio a Novaro una de sus últimas alegrias.

Y entramos en el terreno de la ficcion. Este fue un campo en el que Novaro ofrecio menor numero de titulos, pero los tres que puso en el mercado pueden calificarse de excepcionales. El mas antiguo fue *Leyendas de América*, del año 56. Como su nombre indica se centraba en las leyendas de todos los países americanos, no solo los del Sur y abarcaba todas las etapas de su historia. Es decir, habia numeros dedicados a los grandes mitos anteriores a la conquista, pero tambien cuentos, historias, tradiciones, anécdotas de la época colonial e incluso posteriores. En conjunto fue una serie muy variada y atractiva que gozó de un enorme exito en toda Sudamerica hasta el punto de que sus ultimos numeros, en 1979, fueron editados en blanco y negro ante la imposibilidad de hacerlo de otra forma.

En el 59 apareció *Tesoro de Cuentos Clásicos*, dedicado a la adaptación de cuentos tradicionales y novelas de venturas. Aunque su contenido fue tambien muy variado, su "núcleo duro" fueron los grandes autores anglosajones del XIX: Conan Doyle, Walter Scott, Stevenson y un largo etcétera al que habria que añadir el frances Julio Verne. No recuerdo sin embargo ninguna adaptación del otro gran autor europeo continental Emilio Salgari. Quizas existiesen y no llegase a mis manos o quizas Salgari no estuviese aun de moda o no fuese un autor apreciado en Mexico, no sabria decirlo.

El formato habitual era el de una historia por tebeo, aunque en algunos casos, sobre todo en los de Sherlock Holmes, solia haber varios relatos en cada uno. Por el contrario las adaptaciones de Julio Verne se extendian a lo largo de varios cuadernos. Dentro de las convenciones de la epoca, no tan pejigueras como las actuales, eran adaptaciones muy fieles al original aunque en algunas ocasiones se llevaban a la epoca actual. Un buen ejemplo es la excelente adaptacion de *La Guerra de los Mundos*, trasladada del Londres Victoriano al Mexico de los 60.





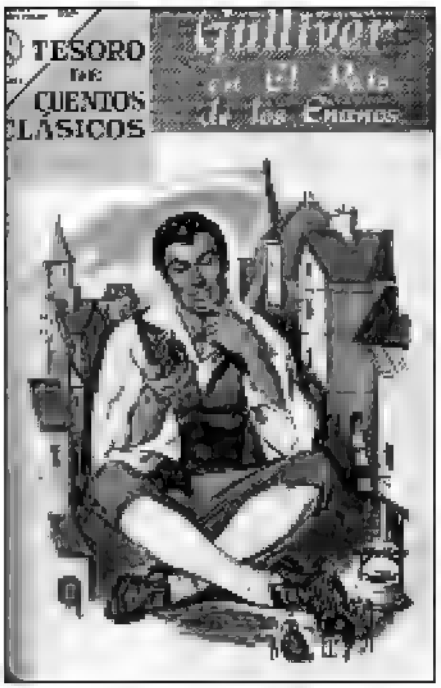
EL
NOVARO
10
CHIQUILLADAS
El pequeño Archi
¡ANTES DE QUE REGRESE EL INVENTOR DE ESTE HORRIBLE ARTEFACTO, LO DESTRUIRÉ ... ASÍ PODRÉ A SALVO A BETI Y VERONICA!
EL MALVADO CIENTÍFICO LOCO, EL DOCTOR MALO, INTENTA DE NUEVO CONQUISTAR EL MUNDO AHORA CON "LA MÁQUINA DE LOS TORNADOS"

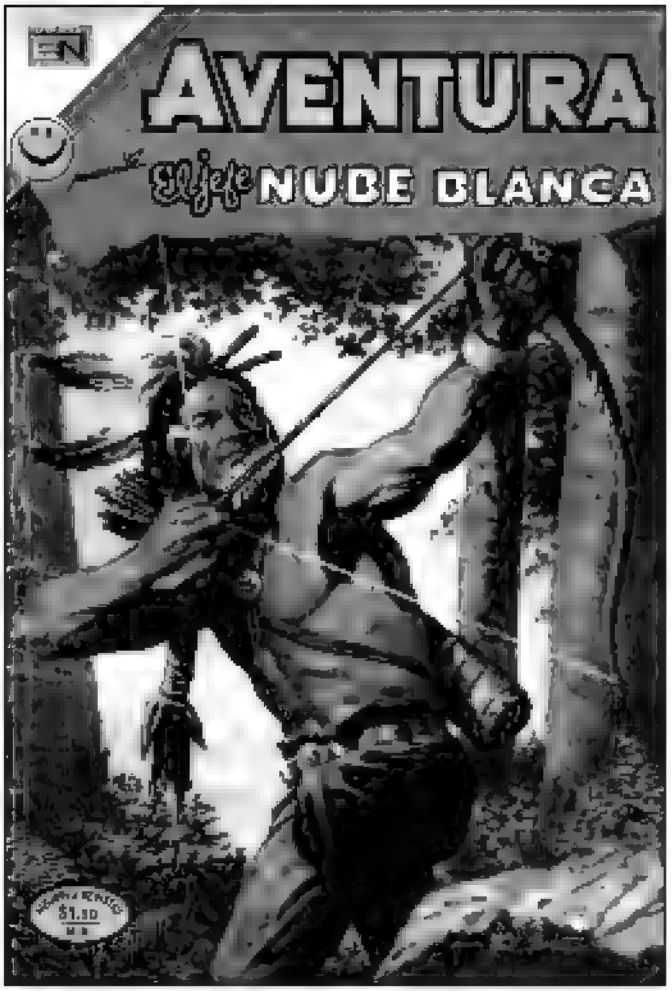
Como dato anecdotico diré que en esta colección aparecian de tanto en tanto numeros de origen norteamericano, procedentes de la Western Publish, y aunque inicialmente podian parecer más atractivos, una vez leidos resultaban muy inferiores a sus equivalentes mexicanos.

Esta fue una serie que obtuvo un enorme exito en Mexico, tanto que sus personajes mas populares, Fantomas, Sherlock Holmes y Arsenio Lupin llegarian a tener series propias en los 70 con aventuras escritas por guionistas mexicanos. El mas popular de todos ellos fue *Fantomas*, la amenaza elegante, que llegó a ser homenajeado por el escritor Julio Cortazar en un peculiar relato en el que aparecen viñetas del comic En sus ultimos tiempos *Tesoro de Cuentos Clásicos* abandono su original concepcion para publicar curiosos ciclos dedicados al vampirismo o a los "misterios de Oriente", es decir, para dedicarse a la divulgación paracientifica muy de moda tras el gran exito de *El Retorno de Los Brujos*, el libro de Pawel y Bergier Desaparecio, como tantas otras, en 1974

La ultima coleccion de estas caracteristicas, aparecida en fecha tan tardia como 1963, fue *Joyas de la Mitología*, dedicada a narrar los grandes mitos de la humanidad Su núcleo central fue, por supuesto, los grandes mitos greco-latinos y, en segundo lugar, las mitologias nórdicas. Pero Novaro, fiel a sus principios, no limitó su mirada al ámbito europeo, ni siquiera al americano sino que hubo ciclos dedicados a los mitos de Oceanía, a los de los territorios polares y a los de los pueblos africanos, tratados todos ellos con el mismo cariño y respeto. Esta amplitud de miras en los primeros 60, y mas en un vehiculo popular, creo que solo puede calificarse de asombrosa

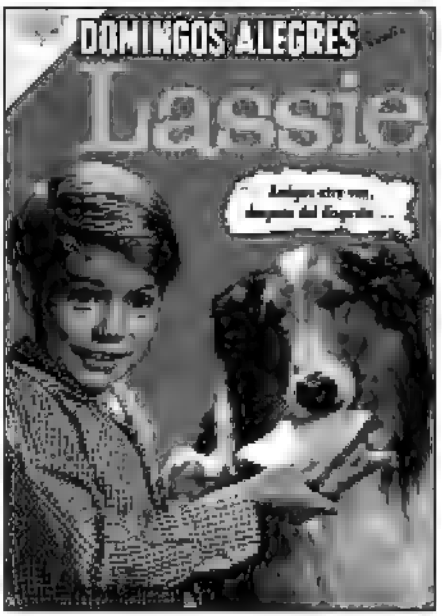
Descendiendo al plano personal debo decir que mis sentimientos hacia esta publicación -de la que conoci sobre todo los numeros dedicados a los mitos griegos, de los que, de niño, fui un gran amante- era mas bien ambivalente Sobre el papel no podia resultarme mas atractiva pero su lectura solia decepcionarme Muchos años mas tarde descubri la razon Novaro no se inspiraba en el modelo de Ray Harryhausen o Jack Kirby, sino en el del novelista y mitologo Robert Graves, alguna de cuyas principales obras -por ejemplo *El Vellocino de Oro*- llego a adaptar en esta colección. Esto demuestra que Novaro tenía muy claro que no queria ceñirse unicamente al gusto infantil





A pesar de anteponer calidad a comercialidad fue un enorme exito en México -lo que dice mucho de las inquietudes culturales de un pais, generalmente visto con cierta condescendencia desde la "culta" Europa- tanto que fue la unica publicacion de Novaro de estas caracteristicas que llegó a tener una periodicidad quincenal

El formato de todas estas revistas fue identico al de los comics-boock americanos Con identico número de paginas y similar coloración, no habia sin embargo la enorme cantidad de publicidad caracteristica de estos, esto obligaba, en las revistas con material americano, a "rellenar" con material atrasado, paginas comicas, etc A partir de los 60 Novaro descubrió tambien la publicidad y esto, al menos en las publicaciones autoctonas, tuvo efectos bastante indeseados. Hasta esas fechas lo habitual era que la contraportada de las revistas hechas en Mexico contuviese un articulo sobre el tema del tebeo - fuese este MachuPichu o la vida de Santa Teresa de Jesús- escrito por algun "licenciado" en la materia y ademas una pequeña ficha tecnica con los nombres del dibujante y el guionista Por desgracia una vez iniciados los 60 cada vez fue mas común que esta pagina fuese ocupada por publicidad, con lo que desaparecia dicho artículo -por lo general muy ameno e interesante- y el nombre de los autores del tebeo se convertía en un misterio. Esto ultimo fue lo mas inexplicable, pues un par de nombres pueden colocarse en cualquier parte -en la primera viñeta, por ejemplo- pero lo cierto es que a partir de estas fechas fue algo realmente raro el volver a encontrar este dato, cuando Novaro fue tambien pionero en el reconocimiento de que los tebeos no se hacian solos.



Por otra parte la publicidad nos trajo a los niños españoles un mundo desconocido y maravilloso donde existían varias cadenas de televisión, fabulosos complejos turísticos, miles de helados y golosinas, y libros con una presentación inimaginable aquí, pues lo cierto es que el México de los años 60 era un país mucho mas desarrollado y moderno que España .. o al menos lo era para un sector de la población que aún no tenía equivalente entre nosotros. Como decía un pariente mío, emigrante en Veracruz por aquellos años, los mexicanos son como "americanos" pobres, nosotros somos solo pobres

Novaro III

En realidad la idea original de este artículo era solo la de rendir un pequeño homenaje a la labor divulgativa-cultural de Editorial Novaro pero me pareció necesario hacer una breve introducción sobre su historia, mas que nada para situar al lector actual en tan remotos tiempos. Esto me llevó a Internet y aquí descubrí una página fabulosa llena de información sobre Novaro y las editoriales sudamericanas en general De ella esta extraída practicamente toda la información concreta que se aporta en este artículo, el resto proviene de mi memoria pues mi bastante extensa colección de comics de Novaro, hace años que fue víctima de los amigos de lo ajeno Conservo sin embargo, de una colección de varias decenas, tres tomos encuadernados. Uno de material DC, otro Western y un tercero formado por un pequeño popurrí de las publicaciones mexicanas. Ni que decir que siempre considere el primero como un pequeño tesoro... por su contenido y por los recuerdos que me traía y el tercero como una curiosidad mas.

Esto nos lleva al final de este dilatado artículo, y es que en buena parte es un ejercicio de expiación, pues yo hasta no hace mucho tiempo, cuando volví a releerlos, siempre había minusvalorado este tipo de tebeos frente a sus "parientes" norteamericanos Al reflexionar sobre una serie de asuntos para hacer este artículo mi admiración se ha multiplicado exponencialmente, creo sinceramente que el "Caso Novaro" es una Epopeya digna de figurar, junto con tantas otras, en la colección del mismo título No conozco ningún otro caso en que se haya prestado tal atención a la faceta divulgativa y cultural del comic, haciendo además unos tebeos amenos, emocionantes y divertidos, es decir "normales" y no las pajas mentales habituales en estos casos. Tampoco me parece nada desdeñable la peculiar ideología de que hacían gala, quizás cercana a la hoy tan denostada "corrección política", pero es que en los años 60 también había "corrección política", aunque se llamase de otra manera, y, desde luego, propugnaba otros valores Los niños que leímos estos tebeos no solo conocimos un montón de cosas ignoradas por el común de los mortales, sino que aprendimos -y quizas sea su mayor mérito- que había otra manera de ver las cosas, alejada de la brutalidad y simpleza de la pedagogía franquista

Florentino Flórez

De Mujeres y monstruos
El arte de Ana Miralles

Durante los meses de mayo a junio de 2007 pudo verse en la planta baja del Casal Solleric de Palma la exposicion *A flor de piel. Las historietas de Ana Miralles*. La muestra, ademas de contar con más de cien originales de la artista valenciana, venía acompañada por un libro catalogo que editamos para la ocasión. Ana Miralles es una dibujante muy popular en el mercado franco-belga y casi una desconocida en España, su país de origen. Poseedora de un dibujo elegante, tan firme como clasico y sensual, no ha temido adentrarse en las mas variadas geografías humanas.

Vida de artista

Ha viajado con sus historietas a Brasil, África o Turquía y ha ayudado a construir con sus imágenes nuevos arquetipos femeninos. Ésta ha sido una oportunidad única de conocerla un poco mejor Valenciana nacida en Madrid, se inició en el mundo de la historieta en los agitados tiempos de la transición, cuando en revistas de breve vida se fogueaban los autores que iban a renovar el panorama comiquero español Estuvo en Rambla, tambien en Madriz y finalmente en Cairo. Por supuesto, tambien pasó su particular via crucis por fanzines y periodicos, ademas de afinar su talento en ilustraciones para diferentes encargos Esa primera Ana se caracteriza por la variedad de tecnicas empleadas y sus peculiares cinetismos, su insistencia en el movimiento y la fugacidad Y por la calidad y seguridad de un dibujo que, casi desde el principio, se afirma con rotun-

Portada para una revista fallera (1992)
Derecha, ilustración para Djinn que sirvió como portada para el Catalogo A flor de piel Las historietas de Ana Miralles (2007)
Pagina anterior, boceto para portada de Eva Medusa III (1994)

didad en la plancha y basa su firmeza en un dominio absoluto de la figura humana

Antonio Segura ya era un guionista consagrado cuando inicia su colaboracion con ella, aunque quizas no muy respetado. Segura cubría el hueco dejado por artesanos anteriores. Colaborando con clasicos como Ortiz, Bermejo o Bernet, desarrollaba series cargadas de referencias a la serie B, con argumentos siempre entretenidos pero no especialmente innovadores. El modelo que él representa le aproximaba a las costas de la comercialidad, territorio que muchos autores parecian temer y del que se alejaban espantando a las masas con argumentos imposibles

Ana deseaba profesionalizarse, así que aceptó dibujar *Marruecos mon amour*, un primer intento que apareció por entregas en el Cairo y que nunca se ha reeditado. Antes de iniciar una segunda saga con Antonio, un editor se cruzó en su camino, lanzandole un desafio. Iban a publicar una coleccion erotica pero suponia que ella no se atreveria a dibujar un tebeo subido de tono. Emilio Ruiz, compañero de Ana, se encargó del guión y pronto *El brillo de una mirada* vio la luz. Primero en una edición a lápiz y luego en una segunda versión a color Con este atrevimiento Ana se situó en el mapa: era la valenciana que dibujaba bien y que no temía abordar los temas más osados

Como su siguiente colaboración con Segura vendria a demostrar Con *Eva Medusa* accedieron al mercado francés, consiguiendo un contrato con Glenat. Una saga formada por tres álbumes, que gira en torno a la maldicion familiar que padece su protagonista, una niña inocente Es poseida por un ente que la transforma en una femme fatale, capaz de acostarse hasta con su propio padre. Eva Medusa asegura tal placer a los hombres con los que yace que luego estos quedan impotentes, son incapaces de hacer el amor con otras hembras. Esa habilidad no asegura muchas amistades a la bella muchacha

Aunque la serie arrancó muy bien, padecieron algunos caprichos editoriales que les llevaron a concluir estas aventuras de forma precipitada en el tercer volumen A pesar de todo, desarrollaron otra colaboracion con la editorial, de nuevo con guión de Emilio Ruiz. Se trataba de una adaptación de *En busca del Unicornio*, una novela escrita por Juan Eslava Galan, que había ganado un Premio Planeta

Es un viaje al siglo XV, en el que acompañamos a unos expedicionarios a Africa, a la caza del mitico unicornio, que finalmente resulta ser un rinoceronte. La aventura es un desastre y las penalidades se suceden miserablemente a lo largo de tres álbumes

En lo formal, Ana refina su trazo, alcanzando su plenitud artistica con un dibujo que consigue recordarnos a uno de los grandes modelos clásicos, Hal Foster. Tiene ocasion de poner a prueba sus habilidades en su

Viñeta de Eva Medusa (1991)
Izquierda, plancha de El brillo de una mirada (1991)

Página siguiente
boceto para portada de Djinn (2006)
y contraportada para En busca del unicornio (1998)

siguiente encargo, que continua en la actualidad. Contacta con Jean Dufaux, uno de los guionistas mas prolificos del mercado franco-belga, y este le propone una serie ambientada en Turquia, una aproximación a una de esas fantasias orientales que desde aquí observamos con curiosidad y delectación el haren *Djinn* es su llave de acceso a Bruselas. Y es que, aunque normalmente asumimos que Francia es el centro del universo, para Ana la sensación de equipo llega con sus editores belgas La sección belga de Dargaud le ofrece un trato en condiciones y un control casi absoluto sobre su creacion El primer album de *Djinn* ve la luz en 2002 y desde entonces ha procurado mantener su ritmo de un volumen por año. Por supuesto, ella se encarga tanto del dibujo como del color, que no es un elemento menor en su obra

Como decia al inicio, a pesar de su demostrada calidad y de que ha sido editada con regularidad en España, apenas es conocida ni mencionada en los medios. Que una mujer joven como ella lleve tantos años trabajando para uno de los mercados mas exigentes del mundo, codeandose con la élite del comic europeo, ya es en sí una noticia No es el unico caso en el que ignoramos las virtudes de uno de nuestros creadores, simplemente porque no se ajustan a los parámetros esteticos que el ideologo de turno ha establecido como adecuados. Ana practica un realismo que profundiza en algunos de los problemas claves del medio, como es la plasmacion visual de pasiones y sentimientos. Por el camino resuelve todos esos aspectos que en un enfoque naturalista se dan por supuestos y que no son sencillos en absoluto, de la anatomia a la perspectiva pasando por la ambientación y otros. Es una de las grandes, como pudieron comprobar todso los que echaron un vistazo a su exposicion en el Solleric

MUJERES FATALES Y DE LAS OTRAS

Cuando se revisan los guiones que ha dibujado Miralles, aparecen algunas curiosas coincidencias. Primero, entre las dos sagas con protagonista femenina, *Eva Medusa* y *Djinn*. En ambos casos el elemento mágico-misterioso explica el comportamiento sobre o anti natural de la heroína Esa maldición justifica una voluntad destructiva pero también aporta poder En *Eva Medusa* una virginal jovencita se transforma en una perra capaz de hacer perder la cabeza al más avezado de los donjuanes En *Djinn*, se establece una ecuacion que relaciona un comportamiento sexual complaciente con el poder La que consigue los favores del pachá se libera consiguiendo el estatus mas elevado. Los personajes masculinos en ambas historias no pasan de ser peleles prescindibles, estan ahi como elementos de contraste, subrayando la fuerza de esas mujeres sobrehumanas Apenas tienen entidad

Por contra, en sus colaboraciones con su compañero Emilio Ruiz, el discurso parece cambiar La actitud general de *El brillo de una mirada* nos habla de igualdad Como los hombres, las mujeres pueden mostrar sus deseos sin sentirse avergonzadas por ello. El sexo pasa a ser un espacio de placer privado, donde todo vale si procede de un acuerdo mutuo. Así, el malo de la historia es el viejo verde que desea a la protagonista y busca yacer con ella, contra la voluntad de la chica En la resolucion, ella parodia las poses de la mujer fatal, para engañarlo, manipularlo y finalmente largarse tan fresca con su noviete En el espacio que transita El brillo, casi como el pais en el momento en que se realizó el album, principios de los noventa, el gran pecado es ser viejo y feo. Lo que no resulta joven y atractivo queda excluido de esta geografía del placer

Por contra, en su segunda colaboracion, se lanzan a un realismo cruel Esa aventura africana se inicia tambien por motivos amorosos, aunque termina presidida por la muerte El rey encarga al protagonista la caza de un unicornio, al suponer que su cuerno tiene propiedades afrodisiacas. Lo que sigue, ademas de una apasionante descripcion de un momento, el siglo XV, y un largo recorrido por África, es una cronica de desventuras en la que los autores tratan sin compasion a sus creaciones. Uno tras otro van cayendo en un largo periplo en el que apenas hay enseñanza, mas allá de lo transitorio de la existencia. Las mujeres aparecen como objetos que son usados y luego abandonados en el transcurso del relato. El amor romantico está destinado a extinguirse con rapidez. Esa crueldad y realismo que presiden toda la narracion, parecen alejar a la saga de esas otras composiciones mas metaforicas que hemos citado al principio

Sin embargo, el fondo historico tambien tiene importancia en *Djinn*. La decadencia de Turquia, mientras las potencias occidentales sueñan con repartirse sus pedazos, consituye un adecuado telón de fondo, sin el cual difícilmente tendrian sentido muchos de los planteamientos de la serie. Se nos habla de misterios, aquellos que tienen lugar en el corazón del harén y que la mentalidad occidental apenas puede imaginar Así, si en el Unicornio se nos muestra un mundo caótico donde toda busqueda termina con la muerte, en *Djinn* la clave es la pasion, el deseo de poseer Esos deseos se entrecruzan, cambian, provocan asesinatos y desgracias, pero consiguen que la vida merezca la pena

En *Eva Medusa*, la mujer fatal todavia se nos muestra con ciertos ropajes clasicos Cuando es mala, es malisima, todo gira a su alrededor y obtiene un placer infinito abusando de su poder sobre los hombres, unos niñatos en sus garras. Cuando revierte a su estatus virginal, se arrepiente de sus pecados y busca la manera de desembarazarse del monstruo que lleva dentro, una suerte de retorcida metafora de las dudas y la confusion que conlleva el paso de la infancia a la madurez sexual

Pero en *Djinn*, como en el Unicornio, la mirada ya es perfectamente posmoderna No hay arrepentimiento, sólo voluntad de poder. De hecho, la protagonista se debilita cuando se enamora de forma poco creíble de Lord Nelson. Por contra, crece cuando los esclavos se suicidan o matan por ella. *Djinn*, como el sexo, es una fuerza de la naturaleza y escapa a toda regulación o intento de domesticación Nos atrae porque es indomable, de ahí que funcione tan bien la comparacion con los animales enjaulados en el tomo africano, o su constante lucha con otros poderes atavicos similares a ella, del viento del desierto a la humedad de la jungla

Djinn probablemente no seria mas que la enesima critica a la decadente y depredadora civilizacion occidental, sino fuera por la aportacion de Ana Dufaux pasa revista a nuestras relaciones con Oriente Medio, África y tiene planeado el salto a la India, reconocibles y simbolicas geografias coloniales Frente a la blandura que nos caracteriza opone la sensualidad y las fuerzas puras del placer salvaje y sin domesticar Con ello no consigue mas que una nueva mistificacion, la vuelta, otra vez, al buen salvaje. Y Miralles casi logra que nos lo creamos con su prodigiosa relectura del orientalismo. Pocas veces antes las mujeres fueron mas hermosas, sus cuerpos mas atractivos y deseables, al tiempo que estan revestidas de una sorprendente elegancia y poder

Añade nuevos ingredientes en su revision de esos viejos arquetipos y extrae una vision renovada y actual. Afortunadamente, no aceptó todos los argumentos que Dufaux le propuso. Cuando una de sus protagonistas, en el presente, iba a reeditar las hazañas sexuales de su abuela, Ana peleó hasta conseguir una interpretacion más digna de todo el pasaje. Con lo que demostro que si estaba dispuesta a representar todo lo que fuera necesario, no iba a dibujar nada con lo que no estuviese de acuerdo o no lo pareciese lógico.

Si Miralles tiene algo que ver con sus protagonistas, es probablemente esa fuerza interna que le permite llegar donde quiera que se proponga Las barreras de género no significan nada para ella, ese no es su problema. Su trabajo transmite calidad y nos habla de como forzar los límites de lo narrado, entrando en terrenos en ocasiones espinosos pero siempre interesantes.

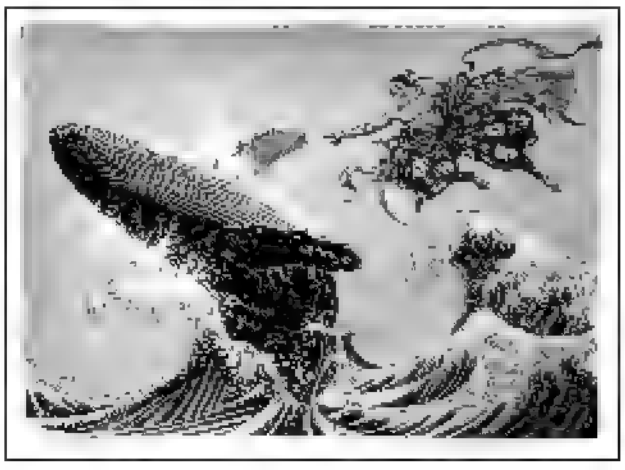
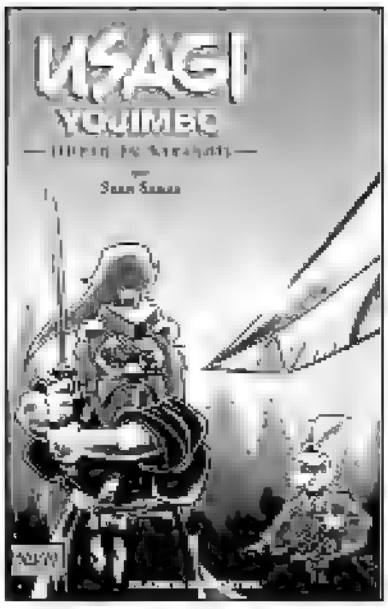


Ilustración inédita para álbum colectivo en Japón (2007)
Superior, ilustración para cofre de Djinn (2006)

FAUSTINO RODRIGUEZ

Usagi:
por enésima vez

Ha salido un nuevo album de *Usagi Yojimbo* y de nuevo decido escribir algo sobre el. En esta ocasion me llego precedido de malos augurios, me lo trajo Ramon (Fermín Perez) y me dijo que había comenzado a leerlo y que no le parecia gran cosa. Me fio mucho de la opinion de Ramón sobre los tebeos, pues lo considero uno de los mejores y más entendidos lectores de comic que hay en España, aunque nadie le pida artículos de opinion ni dirija ninguna editorial. No obstante me puse a leerlo y, efectivamente, no me parecieron gran cosa las historias cortas. Seguí leyendo y visionando los dibujos y sin apenas darme cuenta me habia zampado el tomo entero sin pestañear. Una vez mas quede atrapado por la historia, la narración y la atrayente personalidad de los personajes.



Lo curioso del caso es que, puesto a reflexionar sobre el fenomeno Stan Sakai, me dí cuenta que me habia contado prácticamente la misma historia ya narrada otras veces con otros personajes y otras situaciones, pero teniendo como base argumental los Códigos del Honor y el estricto cumplimiento que para algunos conllevan, hasta incluso dar la vida por ellos

Y aquí está lo curioso, los que te atrapan son precisamente esos Codigos de Honor, seguidos a raja tabla pero aplicados a diferentes situaciones, y el cómo se resuelve el problema que de ellos surge en las diferentes situaciones La misma historia con diferentes enfoques. En este caso tiene el atractivo añadido de que Usagi es un mero espectador que por todos los medios intenta disuadir a los futuros contrincantes Un mediador tratando de evitar lo que esta escrito en un código que él mismo respeta y que inexorablemente llevará a uno, o a los dos contrincantes, a su mutua destrucción Para dar más interes y emocion a la historia, los futuros contrincantes son Samurais de gran valor y honestidad, ambos amigos de Usagi y uno de ellos su Maestro

Contrincantes que durante toda la historias, aun conociendose y sabiendo lo que va a suceder en el tiempo y el lugar adecuados, lucharan coco con codo, junto con Usagi, para deshacer toda clase de entuertos que se encuentran en el camino que les conducirá al lugar donde va a tener lugar el duelo final

Llegado el momento se pondran uno frente al otro y cada uno de ellos hará todo lo posible por vencer.. a su amigo. Si a todo esto se le añade el que aparece un personaje que es un niño que quiere ser Samurai y que anda aquí y allá haciendo de las suyas, siguiendo al grupo a todas partes y que resulta ser el hijo de Usagi, tenemos la edicion de un nuevo album de más de 200 páginas totalmente recomendable.

¿Cuantos van ya?. Diecisiete desde el año 2000 al 2007, mas de dos por año y de unas 200 paginas cada uno Todo un exito de Saga, Personaje y publico.

Comenté mis impresiones con Ramón y éste me confesó que se habia quedado en las historias cortas, sin continuar la lectura de la historia larga O.K

FAUSTINO RODRIGUEZ

Presa_Gulacy_Moench

Nunca segundas partes...

Este trío ficcion-realidad es de los mejores que ha dado el comic llamado de super-heroes, denominacion de la que difiero substancialmente. *Batman*, como *Sharg Chi Master of Kung Fu, Slash Maraud, Batman Vs. Predator, Bloodmatch* o *Terminator* son narraciones mucho más cercanas a lo policíaco y a la ciencia ficcion que a ning in otro genero.
Quizas en los ultimos años la prueba mas evidente de lo escrito se encuentra representada en las geniales o muy loables series *Batman Año I* de Miller y Mazzucchelli y en la primera parte de *Presa*, de Moench y Gulacy.

Siento efectivamente que esta obra (*Presa*, primera parte) no esté valorada con alguno de nuestros Premios Haxtur, es uno de nuestros errores confesados. Su reconocimiento hubiera enriquecido nuestros prestigiosos premios. Pero siempre se cometen equivocaciones y en aquella época lo fue el admitir dentro del jurado a personas poco documentadas y extremadamente sectarias que nos llevaron a hacer concesiones que hoy justo es reconocer.

Planeta DeAgostini ha publicado un tomo de tapa dura recopilando la primera serie *Batman: Presa* y su secuela *Batman: Terror*. Recopilación que comenzamos por recomendar a todo aquel que quiera tener en su biblioteca lo mejor de lo mejor en materia de comic-book. Sin embargo es necesario distinguir en cuanto a calidad ambas series. Aunque el equipo Gulacy-Moench se mantenga, los resultados son inferiores en esta segunda entrega, separada casi una decada de la primera parte. Mucho tiempo si no se revisa concienzudamente el original, que es lo que creo que ha pasado.

En cuanto a realizacion, ¿en qué se diferencian? Aparentemente en todo. Entrando mas en detalle creo que podre matizar:

Guión -Color -Dibujo

Los he puesto en el orden que, en mi opinión, ha influido en que el resultado final, aunque entretenido, no alcance el nivel de calidad del original.

El guion de la primera parte posee la base de lo que es un buen argumento. Personajes tanto principales como secundarios muy solidos. La descripcion de Batman, el inspector de policia Gordon, el alcalde de Gotham, su hija, el psiquiatra Hugo Strange, el sargento Cort de la policia, Felina... Todos absolutamente todos los personajes estan muy bien matizados, nos los acerca, sentimos sus dudas, sus vacilaciones, sus evidentes errores humanos. Reconocemos sus debilidades, sus odios, envidias, sus ¿porque?

El travestismo de Hugo Strange, su desmesurado egocentrismo psicopatico, su envidia–amor-odio hacia Batman, su rechazo a todo lo que no se pone a los pies de su exacerbado narcisismo.

El Inspector Gordon, navegando en un turbio mar de dudas, entre lo que es la Ley y la Justicia. Su amistad y admiracion hacia el Sr de la Noche. Su obsesion por hacer Justicia aunque al borde de la Ley. El reconocimiento de las limitaciones de la Justicia en un estado Democrático. La burla y mofa que

Nota:
Ya escribimos sobre la primera versión de *Batman-Presa*, que describiamos como "un tebeo realmente excepcional"
Flórez, Florentino
"En el calor de la noche Batman-Presa"
El Wendigo nº 88. Gijón, 2002

se hace de la Justicia mediante leyes que notablemente benefician a los criminales, que incluso estan hechas para ellos a la carta por Gobiernos debiles y corruptos.

Desgraciadamente todo esto se produce en las Democracias Occidentales y Gordon lo sabe y padece. Otro tanto podria escribir sobre el Sargento Cort, Batman, el Alcalde, su hija, etcétera. No me voy a extender en ello, te lo dejo para ti, apreciado lector. Lo cierto es que Moench ha logrado un más que solido guion que, en un solo cuaderno de 30 paginas nos proporciona toda esta informacion, un prodigio de sobriedad de recursos con resultados de excepción.

¿Qué nos da a cambio en *Batman: Terror*? Un guiñol de personajes caricaturescos, encabezados por el esperpentico Espantapajaros, que mas se acerca a un titere grotesco e infantiloide que a un psicopata delincuente, secundado por un Dr. Hugo Strange que es mas de guiñol que el mismisimo Espantapajaros, una trama endeble, infantil y exagerada, que entretiene sin mas pretensiones, supongo.

El color vivo, de contrastes calientes, muy cercano al color de la epoca de los colores planos ha sido en esta parte sustuido por un casi monocolor, que convierte en plomiza toda la narración. Pienso que es lo peor de esta segunda entrega.

Llegamos al dibujo de Gulacy. Sigue mostrando su autentica maestria narrativa, su

buen hacer con esos encuadres que tan solo el se atreve a d.bujar con tal profusión, aunque en ocasiones cometa errores. Su dibujo espectacular resulta muy apropiado para historias con mucha accion. ¿Que puedo añadir? Me sigue pareciendo uno de los mejores d.bujantes de los comic-book de las ultimas decadas. Pero.

Evidentemente hay un pero en esta historia y precisamente se evidencia en la forma grotesca de la personalidad de sus personajes dibujados, en esto va parejo con lo que se cuenta. ¿Mimetismo? Quizas, pero su personalizacion de la trouppe del guiñol me ha parecido excesiva.

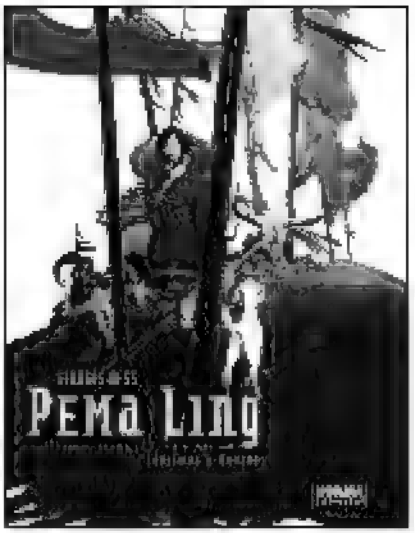
Esta segunda parte no es con mucho la primera, pero tiene valores que mas que en ningun otro sitio se encuentran en el dibujo de Gulacy y es un producto que entretiene sin más pretensiones.

FLORENTINO FLÓREZ

El retorno de Bess

Pema Ling

Georges Bess es bien conocido entre nosotros por sus colaboraciones con Jodorowsky: Los gemelos magicos, El lama blanco, Aníbal Cinco y Juan Solo. Ahora nos llega un lujoso recopilatorio de El lama blanco, más una verdadera sorpresa, Pema Ling, otro acercamiento a esos paisajes tibetanos tan queridos por Georges, en esta ocasion sin contar con Don Alejandro. Es sabido que Bess hace ya tiempo que desarrolla otras aventuras en solitario. Como Escondida, donde narra en clave onirica sus experiencias en Formentera. Todavía no ha sido traducido al español, como tampoco Leela y Krishna, fantasía oriental que firmo con su ex-mujer Layla, o su libro de desparrames alrededor de Bobby, un personaje que poblaba sus cuadernos de bocetos.



En todos los casos notamos una constante, como es la calidad de su dibujo que, sin abandonar sus postulados realistas, mejora y se amplia en cada nueva entrega Y tambien una variable, su voluntad de reinventarse como autor completo.

Georges llevaba años viviendo a la sombra de Jodorowsky, o así lo sentia el, a quien se atribuyen todos los meritos de los argumentos que luego Bess desplegaba graficamente Pero hacia mucho mas que eso, desde encargarse de los dialogos hasta construir el ritmo de las historias a partir de breves indicaciones del chileno. No señalo esto para criticar a este último. He oido a varios de sus colaboradores apuntarse gran parte de sus triunfos, pero lo cierto es que todo lo que viene firmado por Jodorowsky goza de una coherencia interna, transmite una vistón tan personal, que a estas alturas creo que no hace falta ni insistir en ello

El caso es que Bess quería volar solo Esas primeras entregas eran muy experimentales. El autor estaba forzando sus limites y los del medio y, con todo, sus muchos años en la profesion le llevaban a descargar la carga literaria y más pedante de sus argumentos con guiños humorísticos y una característica que también se le puede aplicar como persona, la de no tomarse demasiado en serio, algo bastante saludable

Pero ahora, con este nuevo ciclo, Pema Ling, Bess vuelve a los escenarios de El lama blanco, con una historia que contiene muchos de los elementos que encontramos en los grandes relatos clasicos: una niña, la protagonista, que debe disfrazarse de muchacho, un tío monstruoso por fuera pero lleno de bondad, unos gobernantes malvados que asesinan a quienes osan responderles, en este caso los padres de la heroina, unos titiriteros que pagan cara su ansia de libertad, una niña dispuesta a aprender los arcanos caminos del tai-chi

En fin, Georges transita territorios familiares y tal parece que su investigación le ha llevado de vuelta al origen, cuando se encargaba de la serie El Fantasma, version escandinava Su narracion, como el clasico de Falk, tiene el aliento de lo extraordinario, de la magia que permite que los mas solitarios, humillados, marginados y ofendidos, sobrevivan, se adapten y, finalmente, prevalezcan Conocido el interes del autor por el autoconocimiento y el crecimiento del espiritu, ya podemos suponer que no se quedará en una mera acumulacion de aventuras y que no faltaran los avisos morales y las enseñanzas filosóficas, con las que sin duda Bess sazonara su sabroso plato.

Hasta ahora no decepciona, su dibujo mantiene la fuerza de siempre y su historia, con esos saltos temporales que nos explican el pasado inmediato de la niña y su aprendizaje en el monasterio, funciona bien En el capítulo de peros, apuntaría dos. Uno es pequeño: un color un poco oscuro que en ocasiones oculta la calidad de los dibujos. El segundo es algo más grave: cierta logorrea, como si Bess quisiera demostrarnos que escribe tan bien como cualquiera y eso disparase su producción literaria, llenando las viñetas de dialogos y textos de apoyo, en más de un caso innecesarios Yo confio en que aligere su trabajo en la proxima entrega porque la saga promete grandes emociones y mejora mucho cuando permite a sus maravillosos dibujos trabajar solos, como en la violenta secuencia de la muerte de los padres.

Ya estamos esperando la continuacion

Hemos leído
Comentarios y noticias

El joven Lovecraft
Oliver y Torres
Diábolo Ediciones. Madrid 2007.

Este volumen parte de un soporte más moderno que la prensa en la que se publican la mayoría de las tiras que conocemos Internet. El mallorquín Oliver al guion y el ibicenco Torres en los dibujos, llevan tiempo publicando en la red las andanzas de su joven héroe, Lovecraft. El original concepto imagina la infancia del escritor de Providence, rodeado de monstruos y aislado de sus compañeros de clase. Los guiones son inteligentes y divertidos y los dibujos simpáticos y funcionales. El resultado es una tira tierna e ingeniosa, que se lee con agrado y puede llegar a ser muy divertida. Entre nuestras favoritas siguen las que adaptan clásicos de la literatura, adecuándolos al estilo Lovecraft.

En un país en el que casi toda obra nueva de autor joven es calificada como genial, esta tira no ha tardado en ser considerada de culto. En fin, no es para tanto. Es un trabajo que encuentra su grandeza en su sencillez y en la honradez con la que ha sido escrita y dibujada, que no insulta la inteligencia del lector y le ofrece un agradable entretenimiento, con alguna sonrisa garantizada. No pedimos más. Es un acierto que se les haya rescatado del limbo virtual, publicándolos en papel. Ya lo esperábamos.

Spiderman. Las tiras completas.
Lee y Romita Sr.
Panini comics. Barcelona, 2007

Últimamente, de acuerdo con la política de recuperación de algunas editoriales, hemos podido disfrutar de unas cuantas tiras clásicas serias como Rip Kirby o James Bond. Y ahora nos llega Spiderman.

La tira de Spiderman apareció en los periódicos a finales de los setenta, cuando el personaje ya era popular en los quioscos. Para sus autores era una oportunidad de acceder a un público adulto, más variopinto que los adolescentes que constituían su monocultivo habitual. En ese sentido, notamos el esfuerzo de Romita, el dibujante, por mantener y superar el nivel de calidad de la serie, que ya era alto. Es una pena que la edición sea tan pequeña, porque no permite disfrutar adecuadamente de un artista minusvalorado y que contamos entre los más grandes, sobre todo por su dominio de las expresiones faciales, pero también por la dinámica de sus personajes y su variada narrativa.

Si la calidad de Romita está fuera de toda duda y por sí sola basta para recomendar esta colección, la verdadera sorpresa llega con el guion. No sabemos si Lee contrató a un negro o es que realmente se esforzó porque el proyecto le ilusionaba. La cuestión es que estas aventuras se leen con interés, resultan muy entretenidas, ligeras sin parecer idiotas. No esperen a Shakespeare sino las habituales tribulaciones del trepamuros adolescente, pero el desarrollo de sus andanzas está bien contado y el tomo se devora con satisfacción.

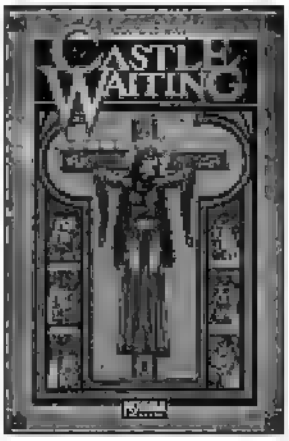
Castle Waiting
Linda Medley
Norma Editorial. Barcelona, 2007.

La premisa de la que parte la autora empieza a ser familiar. Ya que los cuentos tradicionales están llenos de personajes sorprendentes y cargados de posibilidades, pueden y deben desempolvarse, embarcándolos en nuevas aventuras. Linda Medley tiene un estilo que transita ese amplio espacio fronterizo entre el realismo y la caricatura, con fondos simplificados y un entintado limpio y sintético. Los personajes son divertidos, comunican bien sus sentimientos y el blanco y negro de la obra se ve engalanado con tramados de líneas cada vez más integradas en el conjunto.

Es sin duda en los contenidos donde más gratamente nos sorprende la serie. Aunque en su arranque parece seguir esas sendas ya casi habituales, con la actualización de La bella durmiente, pronto abandona tan familiares terrenos para dedicarse al desarrollo de los protagonistas y a su construcción como personajes verdaderos, plenos de densidad dramática. Más allá de las deliciosas anécdotas que permiten que la acción avance, Castle Waiting haya su auténtica voz en el terreno de las relaciones y los sentimientos, asistimos a bodas y nacimientos y la autora recrea historias tan hermosas como la de la santa barbuda o la del herrero con el corazón roto.

El tono general es siempre apacible y la atmósfera que envuelve todos los sucesos agradable. Aunque hay drama, nunca llega la sangre al río, así que resultaría sencillo acusar a Medley de cierta ingenuidad, o de una excesiva ternura en el tratamiento de sus personajes. Es un relato en el que priman los buenos sentimientos, la amistad y el amor verdadero y al que no le falta su dosis de humor e ingenio.

La autora aborda con facilidad temas tan complejos como el afecto hacia los hijos y la ternura que de ellos se desprende, o las dudas que acompañan al enamoramiento, o la felicidad que se obtiene complaciendo a los demás. Más allá de los discursos, recrea un universo en el que los detalles que nos rodean cuentan, del vestuario a la comida, pasando por el tinte para el pelo. Un universo en el que nuestros actos determinan el buen o mal humor de quienes nos acompañan y en el que la vida no tiene sentido sin ese entramado de relaciones.



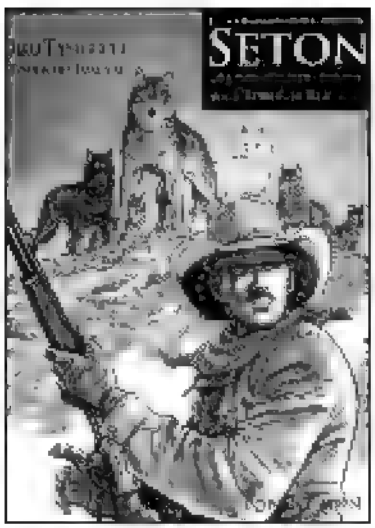
GIRLS
THE LUNA BROTHERS
PLANETA DEAGOSTINI. BARCELONA, 2007.

El aspecto más debil de esta serie se encuentra en el dibujo, con una linea apenas modulada y un color digital excesivamente oscuro y con demasiados efectos de desenfoque, movimiento y demas. El relato empieza casi como una comedia de situacion Pero la cosa se pone rara desde el principio.

Girls surfea varios generos del terror con zombies a la ciencia ficción de serie B, pasando por las comedias para adolescentes hormonados y sazonado todo ello con abundantes dosis de guerra de sexos. Mas allá de la imaginativa trama que asegura la accion y el suspense, el tebeo sobrevive con habilidad a su condicion de relato coral Aunque hay un protagonista con el que el lector puede identificarse y le sirve de guia, los autores juegan con el destino de todo el pueblo y nos presentan un inteligente repertorio de personajes. Así como los caracteres estan bien presentados y definidos, quizas no resultan tan afortunados con los espacios y los tiempos A veces cuesta situarse y el oscuro color no constituye precisamente una ayuda

Pero mas alla de sus debilidades *Girls* construye un gran discurso sobre las diferencias entre hombres y mujeres y como unos y otros entienden las relaciones. Las mujeres acusan a los chicos de falta de sensibilidad y ellos defienden su verdadera naturaleza frente a una argumentación feminista o femenina que no les alcanza

No piensen que se van a encontrar con una historia de filosofos de sobremesa *Girls* es sobre todo un tebeo de acción, una comedia sobre el sexo y su papel en nuestras vidas, un relato macabro con amazonas sedientas de sangre, un tremendo entretenimiento. Les divertirá y dará que pensar a partes iguales. No se lo pierdan



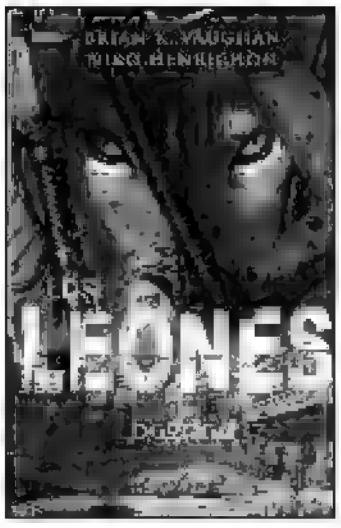
SETON
IMAIZUMI Y TANIGUCHI
PONENT MON. VALENCIA, 2007.

Agradables pero tambien agridulces y con la muerte presente son las aventuras de *Seton*, la última obra maestra de Taniguchi, en esta ocasion con Imaizumi en el guion. Si el primero se ha convertido ya en garantia de calidad, el segundo no decepciona, permitiendo que el brillante dibujo de Taniguchi despliegue todo su potencial, demostrando su facilidad para convertir a los lobos en verdaderos protagonistas, haciendoles actuar y consiguiendo matices emocionales muy variados e intensos, sin perder el realismo de la representacion.

Se nos cuenta aquí el viaje de un pintor y naturalista al oeste americano, donde ha sido contratado como cazador A traves de la historia de ese personaje real, asistimos a los primeros balbuceos de una conciencia ecologica que hoy nos resulta completamente natural, pero que en su momento tuvo que abrirse paso en un mundo mucho menos sentimental que el actual

En ese sentido el relato es absolutamente creible Seiton, como cazador a sueldo, realmente desea cobrar su pieza, ese Lobo que parece mas listo que los humanos que lo acosan En el trayecto aprende a respetarlo y a admirar el paisaje que le rodea y que está empezando a desvanecerse ante el empuje del progreso y los inevitables cambios

La obra expresa muy bien el salvajismo puro de los animales, su nobleza y la nostalgia que inspiran en el protagonista Y el emocionante final consigue estar a la altura de un trabajo que alcanza cimas de calidad muy elevadas. No es que sea bueno, es que es maravilloso. Embarquense en este viaje al oeste de la mano de estos maestros japoneses y no se sentirán decepcionados.



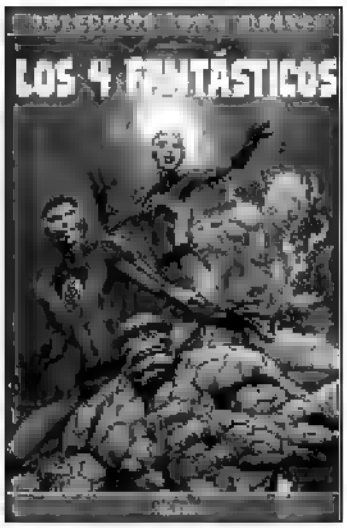
LOS LEONES DE BAGDAD
VAUGHAN Y HENRICHON
PLANETA DEAGOSTINI. BARCELONA, 2007

En esta extraña fabula con animales, Vaughan se beneficia del talento de Henrichon a los lapices. Habra mejores animalistas, pero el resuelve con conviccion y aporta mucha fuerza a un relato con tendencia a la digresion filosofica y el ensimismamiento estetico. Sus animales son energicos y el color añade la expresividad necesaria. Aunque, como suele ocurrir con los medios digitales, tiende a resultar excesivamente oscuro en ocasiones.

En cuanto al guión, basicamente arranca con mucha fuerza y termina de cualquier manera Parte de un suceso real en abril de 2003, cuatro leones huyeron del Zoo de Bagdad; luego unos soldados americanos los abatieron Vaughan imagina sus correrías por el Bagdad bombardeado y usa a sus fieras como metaforas del pueblo iraqui Una de las leonas protagonistas cita un refran que parece indicar las intenciones del guionista No te pueden dar la libertad, te la tienes que ganar. Toda la salida del zoo contiene algunas de las mejores escenas y permite al autor reflexionar sobre la libertad y sus consecuencias.

Por otro lado, no pierde de vista que sus protagonistas son animales y evita un error muy habitual entre quienes manejan asuntos ideologicos. Esto es, dejar que sus creaciones acaben a la deriva de las ideas. Vaughan encuentra siempre momentos para la acción y permite que sus fieras se comporten como tales. Hay secuencias que nos remiten al *Libro de la selva*, muy especialmente la de los monos, o los dialogos de la leona con el antílope Al emplear sus bestias como reflejo de la sociedad iraqui, Vaughan debe lidiar con algunos escollos. Uno de los más complejos es el del papel de la mujer Evita los estereotipos con habilidad, sin dejar de denunciar lo que resulta reprobable

No es redondo, pero sus aciertos son mas que sus errores. No se lo pierdan



Los 4 Fantasticos: el fin
Alan Davis
Panini Comics. Barcelona, 2007

Hace ya años que Davis lucha por ganarse la aprobacion del publico como autor completo, escribiendo sus propios guiones Como otros dibujantes antes que él, se lo ha tomado con calma, abordando relatos sencillos en los que su dibujo, siempre espectacular, podia lucirse. Entre sus ultimas obras podríamos citar *El clavo* o *Killraven*

Nuestro problema con Alan Davis es que era el tipico caso de autor impecable... que no nos dice nada. Es perfecto, pero esa perfeccion nos aburre. Sin embargo, este ultimo trabajo nos ha resultado muy convincente, alcanzando cotas de emocion que no había logrado antes. Davis es un hombre del sistema y aquí nos habla de *Los 4 Fantásticos*, a quienes parece conocer bien y sentirse a gusto con ellos.

Transmite esas sensaciones al lector, con un relato muy ambicioso, lleno de acciones en paralelo, saltos espacio-temporales y la movilizacion de gran parte del Universo Marvel, incluyendo no sólo a sus pobladores, sino tambien sus geografias mas extremas, de la Zona Negativa a las simas del Hombre Topo.

En la descripción queda ya claro el único aspecto debil de la historia solo es apta para iniciados, lectores fieles que hayan disfrutado con anteriores aventuras de los fantasticos protagonistas y esten familiarizados con sus hazañas, virtudes y anhelos. La avalancha de datos es excesiva y dificilmente permite el acceso a lectores desinformados. Pero si son ustedes fans de la extraordinaria familia, este es sin duda su tebeo.

Por supuesto, mas allá de la historia siempre pueden disfrutar con los brutales dibujos de Davis, mas vitales, sexys y potentes que nunca Como es habitual, apoyado a las tintas por el siempre eficaz Mark Farmer ¡Excelsior!

Faustino Rodríguez

Alvaro Noguera
La familia no recibe

El pasado 23 de Junio del 2007 este antiguo colaborador de esta revista inauguro en el Centro Municipal Integrado del barrio de la Arena de Gijon una exposicion sobre su trabajo humoristico, que llevo el título de LA FAMILIA NO RECIBE... No pude asistir por motivos familiares, pero tampoco puedo dejar pasar la oportunidad de airear este hecho, pues creo que Alvaro es uno de los mejores creadores que ha dado Asturias en ese genero denominado HUMOR NEGRO. Sirvan las líneas que dedique como introduccion a la misma, en el pequeño catalogo que con tal motivo fue editado.

Este sujeto, o sea, Alvaro Noguera, es el más fiel representante asturiano del llamado humor negro, que el transforma en negrisimo.

Dificil arte de hacer reir, o pensar en este oficio de humorista grafico, en el que Alvaro pasa sin solucion de continuidad de la tristeza a la alegria, de la euforia mas inconsciente al pesimismo mas enfermizo, sintomas de una personalidad bipolar, enfermedad profesional, que, como es sabido, afecta a todos los dibujantes de humor

Hurga en el lado mas oscuro, y por lo tanto mas necio del ser humano, utilizando contra él su arma mas letal: el humor Humor recalcitrante, esperpentico, surrealista, que no deja indiferente a nadie, y que desempolva sus pensamientos, mitos, tabues, miedos y simbolos con los que se ha atragantado desde su mas tierna infancia. O sea desde ayer mismo.

(Mal)educado en las entrañas mismas del nacional-catoliscismo, y a mucha honra, segun el mismo manifiesta en sus escasos momentos de lucidez, su humor se fundamenta poniendo en la picota de sus rotuladores sus fobias mas entrañables y enclaustradas: la muerte, la represion (politica y de la otra), la violencia, la fiesta ¿nacional?, la Semana Santa, la prepotencia, la estupidez.

Alvaro manipula en sus chistes a sus personajes para ridiculizarlos, aunque en ocasiones se le dispara una rafaga de puñetera ternura hacia sus víctimas. Y siempre buscando la risa, la sonrisa y, por supuesto, la complicidad del receptor

Disfruten de su ingenio, y que Dios les coja confesados.

Faustino Rodriguez y Florentino Flórez

Uno de los suyos

Gánster judío

Existen artistas por los que no pasan los años, son pocos, pero estan ahí. Uno de ellos es el maestro Joe Kubert y nunca mejor empleada la denominacion, dado que formo la Primera Escuela Universitaria de Estados Unidos, dedicada a impartir la enseñanza sobre la creación de Comics.

Kubert ha vuelto a sorprender con el magnífico trabajo que lleva el título de *Ganster Judio*. Obra completa de este gran autor: guion, dibujo y puesta en escena. Facetas en las que destaca con brillantez.

Si hemos de señalar una de ellas, una vez mas nos decantamos por el dibujo, al que no se le puede pedir mas en narrativa, comunicacion, composición, puesta en escena, ambientacion, excelente uso del blanco y negro y las tonalidades grises o la creación de personajes. Especialmente de los secundarios, que son los mas difíciles de perfilar.

Nos preguntaba Steve Lieber cuando lo invitamos a Gijon si nos habíamos dado cuenta de cómo saludaba Joe Kubert. Steve, como Truman y tantos otros, habia sido alumno de la famosa escuela de comics de Kubert. Según su version, el viejo maestro tiene la costumbre de apretar brutalmente la mano de los aspirantes a artistas cuando se los presentan. "Para eliminar la competencia", bromeaba Lieber Lo cierto es que Joe no nos rompió ningun hueso y en cambio si que nos sorprendió su vitalidad y capacidad de trabajo, virtudes mas que sorprendentes en alguien de edad tan avanzada como la suya. Hace ya muchos años que Kubert alterna la dirección de su escuela con la realizacion de proyectos esporádicos, algunos personales, otros de encargo, todos interesantes. Russ Heath recordaba que en cierta ocasion le habia tocado entintarle y habia fracasado. Segun sus palabras, solo Kubert

podia entintar a Kubert. Y es que lo primero que llama la atencion en su caso es la apariencia rapida, facil, de sus gestos, la velocidad de su pincel, su eficacia a la hora de resolver cualquier problema de representacion con una apabullante economía de medios

Si su dibujo es limpio y expresivo, su narrativa no le va a la zaga. Kubert ha marcado el nivel de desarrollo del lenguaje de los comics, empleando recursos innovadores, creados por él o adaptados a sus necesidades, narrando secuencias complejas con aparente sencillez. Nada es lo que parece en su trabajo y revisar sus planchas nos permite apreciar su maestria

Gran parte de su labor permanece inedita en España, así que cada novedad es bien recibida Ahora nos llega este relato con aires autobiograficos, ya que describe la vida de unos personajes en los barrios neoyorkinos que el autor conoció en su niñez Por supuesto, él esquivo el paro o la delincuencia a base de talento y esfuerzo. Empezó a dibujar profesionalmente casi en la infancia y no ha parado desde entonces. Sus heroes viven lances mas complicados, aunque imaginamos que los dilemas morales a los que se enfrentan son universales. Es una historia contada mil veces, la introduccion de un joven en un grupo mafioso, con una primera salvedad el protagonista es judio

Aunque los italianos son quienes se han llevado la fama, cabe recordar unos cuantos notorios judios, dedicados a las mismas actividades. Como Jacob Greasy Thumb Guzik, tesorero de Capone, Arnold Rothstein, Meyer Lansky, Louis Lepke Buchalter, Bugsy Siegel o Sammie Purple Cohen. Pero, como oportunamente nos recuerda Paul Johnson, los intentos de comparar el crimen organizado italiano y judio fracasan rapidamente La comunidad judia se encargo de limitar o eliminar esas actividades, así que comparativamente, fue un fenomeno marginal

El relato discurre por los caminos habituales, con el adolescente protagonista saltandose sus clases para realizar pequeños encargos de los gangsters, desoyendo los consejos de su padre y corrompiendose lentamente. En ese sentido, los sucesos nos remiten una y otra vez a las clasicas peliculas de la mafia y resulta tentador citar *El Padrino*, *Uno de los nuestros* y cintas similares. Pero nos gustaria aprovechar esta ocasion para reivindicar una peliculita a la que pensamos no se presto la atencion debida, subvalorandola al compararla con las de Scorsese. Nos referimos a *Uno historia del Bronx*, la primera dirigida por De Niro. Allí, como en el comic de Kubert, lo que contaba no era tanto el

relato de iniciacion, la seducción del mal, sino la importancia del bien, subrayando la figura del padre De Niro incorporaba ese rol, aportando una dignidad a su papel de conductor de autobús sólo comparable a la que alcanzaba el actor que hacia de progenitor de Day-Lewis en *En el nombre del padre* Esas obras no participan de algo que es clave en el trabajo de Scorsese la fascinacion por el mal. En eso es hijo de su tiempo, los sesenta-setenta, uno mas de los muchos que glorificaron al protagonista rebelde, al delincuente. Scorsese es un pecador y es brillante cuando describe sus sentimientos de culpa, de ahí la grandeza de *Uno de los nuestros* El arrepentimiento nunca es del todo sincero

El mundo moral de Kubert y De Niro es otro. La clave es: no hay excusas, el mal es una eleccion y puede ser rechazado. Ésta es quizas la aportacion mas interesante del trabajo del viejo maestro. No tanto lo que nos cuenta, que ya nos lo sabemos, sino la posicion desde la que se dirige a nosotros, un viejo universo de convicciones eticas que en ocasiones nos parece haber perdido para siempre

En ese sentido, el guión no es nada desdeñable, esta muy bien construido y dosificado para crear un clima atractivo, humano, en el que se describe con brillantez descarnada el control de una parte del barrio de Brooklyn (New York), por esos mafiosos judios, que en nada se diferencian en sus procedimientos para imponer el terror entre las personas humildes del barrio, de cualquier otro tipo de gangsters, con sus peculiaridades

Una historia que sabe a poco, que se inicia por el principio. Lo que se cuenta en este album es la vida del ganster en su niñez y adolescencia, como debe ser, con las injustificables motivaciones que le llevan a ese camino sin retorno, apartándose del que siguieron y padecieron sus mayores y de la que esperamos continuación con las andanzas del ganster adulto. Historia que de paso tambien nos ofrece una visión de la explotación del hombre por el hombre, la masiva emigracion a USA huyendo del hambre y la persecucion politica de Europa, con sus luces y miserias y el asentamiento y persecucion de los sindicatos a finales de los años 20 e inicio de los 30

Se inicia la narración por el principio a diferencia de lo que suele ser habitual hoy en dia, que consiste en contarnos la historia de unos personajes en su juventud y, si cuajan, entonces se nos cuenta en flash-back sus aventuras en la niñez y adolescencia Así ocurrio con *Indiana Jones, La Guerra de las Galaxias, El Padrino, Blueberry* o *Corto Maltés* Historias que resultaron muy por debajo de las originales, si exceptuamos *El Padrino II*

¡QUÉ TÍPICO, BOSTON, PONERTE LA MÁSCARA PARA QUE NADIE VEA LO QUE ESTÁS SINTIENDO!
NO QUERÍA DECIRLE QUE ME SENTÍA RESPONSABLE DE ESTE ASESINATO.

Florentino Flórez

José Luis García López
El más grande

Cada cierto tiempo aparecen en prensa noticias sobre dibujantes españoles en U.S.A. Suelen ser demostraciones de chovinismo en las que se sobrevalora la importancia de algunos autores en la escena americana. Ya ocurrio antes y sin da la volverá a pasar. El problema no es solo que acentuemos las virtudes de narradores digamos discutibles. Mas grave resulta que olvidemos a tipos que llevan toda la vida trabajando en el mercado americano, con obras de una calidad sobresaliente. Como Jose Luis García Lopez, un gallego que emigro muy joven a la Argentina primero y a los Estados Unidos despues, para hacerse un merecido hueco entre los mas grandes.

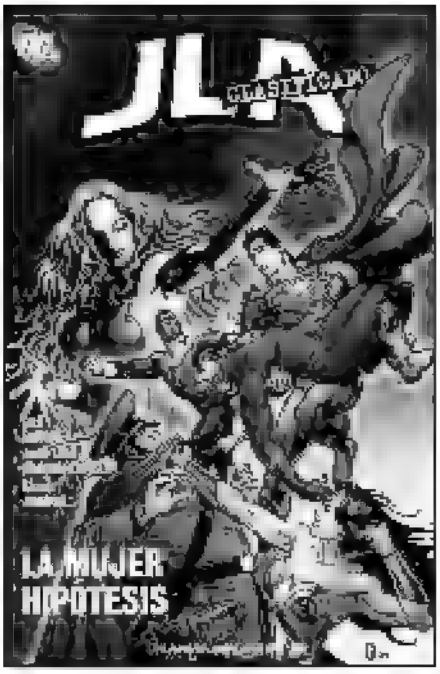
Aunque considerado como uno de los mejores dibujantes del mundo por sus colegas, Garcia Lopez es practicamente un desconocido para el público español Su presencia ha sido muy irregular, debido entre otras razones a que su trabajo no está bien valorado por los fans. Eso le ha llevado a realizar tareas de merchandising y dibujos de concepto para la D.C., quedando sus historietas reducidas a especiales que aparecen cada mil años.

Sin embargo este año asistimos a una inundacion de sus productos. Primero nos llegó una basurilla reciente, una cosa ilegible con *Wonder Woman* donde la extraordinaria calidad de sus dibujos quedaba sepultada Ya fue comentado por Faustino en nuestro número anterior

Algo mejor nos ha parecido *La mujer hipótesis*, con guion de Gail Simone El relato, sin ser una maravilla, al menos se entiende De nuevo José Luis vuelve a deslumbrarnos. Padece otra vez un entintado que apaga su labor, aunque no del todo.

Finalmente, dos recuperaciones. Por un lado su trabajo de los ochenta en *Los Nuevos Titanes*, donde sustituía a George Perez, superándolo con creces a pesar de contar con un entintado asesino. Resulta impresionante comprobar cómo las paginas de José Luis presentan una narrativa mucho más avanzada que las de Perez, saltando ademas con facilidad de planchas muy estructuradas, muy reticulares, a otras mas yuxtapuestas y libres. Por no mencionar el dibujo en sí, especialmente las figuras. Ante la fuerza y dinamicidad de las suyas, las de Perez nos parecen rigidas, inexpresivas y estereotipadas

Y por el otro *Deadman*, reedicion de su colaboracion con Helfer, una de las cumbres de su obra y cuya impresion no mejora la version de Zinco de los noventa Algunas páginas presentan un color misteriosamente empastado, casi como si hubieran sido escaneadas directamente de otra publicacion, mientras que otras tienen una linea muy comida y tonos demasiado chillones. Sólo podemos calificarla como irregular En compensación, se incluye en el mismo volumen una aventura inedita del personaje, de factura reciente Con un entintado más seco y una narrativa contenida, Jose Luis consigue que esa historia de amor desde el mas allá con aires de thriller vuele muy, muy alto. Lamentablemente, llegó a los quioscos demasiado tarde como para acceder a las nominaciones a los Premios Haxtur de este año. Pero ya es una firme candidata para el próximo



Su contribución de finales de los ochenta ya ha sido comentada en esta revista en diferentes ocasiones. Algunas de sus planchas deberían figurar en toda antología de grandes momentos del comic. Ademas, se apoya en un entretenido guión de Helfer. De hecho, ya que recientemente se ha reeditado el *Deadman* de Adams, no es atrevido afirmar que el de Helfer-Garcia Lopez es notablemente mejor. Neal Adams dibuja algunas grandes portadas y espectaculares viñetas aisladas, pero trabaja sobre un texto mucho peor y, cuando intentamos leerlo, su tebeo se nos cae de las manos

En cuanto a esa vuelta al personaje en 2002, sobre guión de Steve Vance y con tintas de Rubinstein, resulta aparentemente más seco. Quizas no es tan espectacular como en esa primera version de 1986, pero tampoco calificaría como inferiores los resultados. Construyen una bonita historia de amor mas allá de la muerte y José Luis vuelve a demostrar que es uno de los grandes dibujando mujeres capaces de enamorarnos. Impagable ese picado con el beso en el cielo.

Es facil afirmar que un dibujante es el mas grande, diran ustedes. Pero en este caso no es gratuito. Jose Luis arma sus figuras con el vigor estructural que solo pertenece a los mas grandes. Foster, Raymond, Victor de la Fuente o Buscema. Esa fortaleza de los personajes resulta aún mas sorprendente cuando se le conoce en persona, ya que su apariencia es fragil y la energia, de haberla, debe esconderse muy en su interior. A ello deben sumar una prodigiosa maestría en la caracterizacion de sus actores y en la descripción de escenarios y objetos. Añadan una fantasia desbordante en cuanto a la puesta en escena. Hace poco se reeditaba tambien su *Twilight*, epopeya galactica realizada sobre guion de Chaykin. El argumento sigue tan confuso como recordabamos, pero la construccion de mundos de Garcia Lopez es inapelable, un auténtico derroche de creatividad e imaginacion. ¿Qué decir de sus escorzos, de sus atrevimientos con los encuadres? Visualiza y representa sus figuras en cualquier visión y posición imaginable y siempre de forma elegante, evitando los barroquismos. En cuanto a la narrativa gráfica, ha marcado la frontera de la investigacion durante muchos años. Como he dicho, ya se aprecia en *Los Nuevos Titanes* la facilidad con la que salta de unos modelos de pagina a otros, en función de la accion

Jose Luis es un maestro en su arte. Contemplar su trabajo es un placer y una sorpresa constantes. Es claro y preciso y quizas sea su aparente sencillez la que provoca el rechazo de los aficionados. Pero hoy en dia muy pocos alcanzan su nivel

Ya estamos esperando su *Atari Force* completo. ¿Para cuándo?

FLORENTINO FLÓREZ

11. Planchas, viñetas y bocadillos
Deadman: la muerte y la doncella

Esta plancha es la número 13 del episodio La muerte y la doncella (2002), de la serie Deadman, con guion de Vance y dibujos de García Lopez. La tinta corre a cargo de Rubinstein, aunque tambien se acredita a Dave Stewart. Es una mas entre un monton de paginas esplendidas, donde lo difícil es elegir una, dada la elevada calidad del conjunto. Se nos cuenta un momento de felicidad, en el marco de una historia mas bien sombría.

El heroe acompaña a la chica de la que se esta enamorando, otro ser fantasmal como el, en su primer vuelo sobre los tejados de la ciudad La gran viñeta refleja perfectamente ese instante glorioso, de felicidad absoluta, en que ella saborea por vez primera el éxtasis de la ingravidez. Es un dibujo lleno de movimiento, con una angulacion lateral que lo acentua y los personajes marcando una diagonal muy pronunciada, que contrasta con las lineas de fuga de la perspectiva del fondo, que convergen practicamente sobre el corazon de *Deadman*. Unas palomas enfatizan la sensación del vuelo La viñeta es un prodigio de dibujo, difícil de describir. Los giros de los cuerpos acentúan la sensacion de trayectoria fuerte en el aire Él tira con vigor hacia la izquierda, mientras que ella aún no ha salido de la "curva", marcando una trayectoria que, desde la parte inferior, gira con alegría hacia arriba

Luego introduce dos primeros planos, el primero de ellos casi un subjetivo del heroe, centrándose en el satisfecho rostro de ella Le sigue el contraplano, pero con ella en el encuadre, ya que es la que inicia el diálogo. Este es uno de esos escorzos casi imposibles de dibujar y que García Lopez introduce con naturalidad

El final de la página viene marcado por un suceso inesperado. Primero, un picado de los personajes con la calle al fondo. Luego, algo parece inmovilizarla a ella. Más tarde descubrimos que no puede alejarse mucho del lugar donde fue asesinado su cuerpo.

En general, aunque pueda parecer una página sin grandes elementos de interés, considero que demuestra algo que a veces olvidamos: la aportacion de los grandes dibujantes. No hablo solo de la belleza de la protagonista o del movimiento interno de las figuras Hablo de elegancia, calidad y fuerza visual Aspectos todos ellos de los que García López hace gala en sus creaciones y que quedan bien patentes en esta pagina

Atencion tambien a cómo el cuerpo de ella dirige nuestra mirada de una viñeta a la siguiente En la primera, de derecha a izquierda Bajamos siguiendo su rosotro en la segunda y tercera y son ella y sus dialogos los que nos dirigen en la cuarta y quinta Boston Brand hace honor a sus condición de fantasma y se comporta como un mero comparsa, transmitiéndonos su fascinación por la chica

Florentino Flórez

El empresario como héroe
Gil St. André

Hacía ya unos cuantos años que había perdido la fe en el mercado frances. Aparte de clasicos muy activos, como Van Hamme o Jodorowsky, los intentos de renovacion han sido en general catastroficos. Los de *La Mazmorra* lo intentaron pero han muerto de exito. Mas alla de los primeros volumenes, frescos y con algunas ideas novedosas, se han empastado en la reiteracion y la autocomplacencia. Pareci lo diagnostico puede hacerse de *Isaac el pirata* y similares. Cuando el panorama parecía desastroso, llega una serie de factura aparentemente tradicional y nos devuelve las ganas de leer historietas galas. A lo grande, además.

Estaba tan alejado de ese mercado que he dejado pasar ocho tomos hasta percatarme de su existencia. Les aconsejo que corran a encargarlos todos La cosa va de continuara asi que será mejor que empiecen por el principio. Hasta ahora se han desarrollado dos ciclos, el primero hasta el tomo cinco y el segundo hasta el octavo, pero toda la historia transcurre linealmente y es preferible seguirla desde el inicio.

Los primeros volumenes corren a cargo de Jean-Charles Kraehn, cuyo nombre esta misteriosamente bien escrito en el interior y con una errata que se repite en las portadas de las ocho entregas. Luego cede los lápices a Vallee, que pasa a encargarse del dibujo. Graficamente es muy convencional, no depara grandes sorpresas. A menos que consideremos que, tal y como van las cosas, hacerlo bien es en si una novedad Los autores se mantienen fieles a lo que cuentan y se esfuerzan porque las actuaciones de los personajes, la documentacion siempre rigurosa y todos los elementos que agilizan una narracion funcionen correctamente Lo hacen fácil y el tebeo se lee como la seda, pero esa facilidad es muy complicada de conseguir. Cabe añadir que, como el guion, la calidad grafica mejora poco a poco, hasta alcanzar cotas realmente notables en las ultimas entregas. Como el conjunto de la obra, el dibujo es facilmente encuadrable en el universo franco-belga Esto es, su estilo es clasico, realista y con una ambientacion muy cuidada Todo lo anterior no evita que los autores busquen constantemente nuevas formulas para animar la narración, especialmente en las escenas de accion. Los dibujantes cumplen su cometido con creces.

El guion arranca con cierta parsimonia. El protagonista es un joven empresario al que secuestran a su atractiva mujer primero y a su hija despues A partir de ahi se vera envuelto en un conjunto de aventuras en las que contara con la ayuda de una policia de

origen magrebí y un inspector con muy malas pulgas que le llevarán, y con él al lector, de sorpresa en sorpresa. El primer ciclo concluye con un agridulce rescate, con hermana gemela incluida.

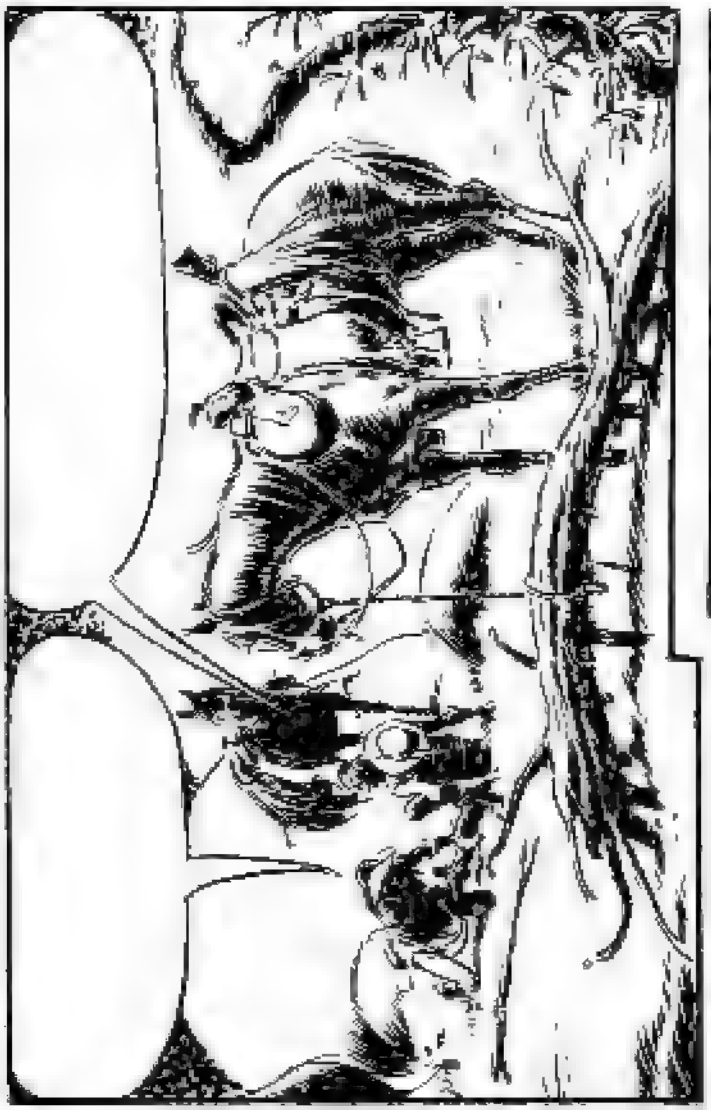
La segunda trama se inicia en los barrios periféricos de Lyon y luego salta a Argel. El guionista se toma su tiempo, los personajes se desarrollan con mimo y tranquilidad, se cuida que todos los datos resulten reales, no se evitan temas de actualidad, como los conflictos raciales, la trata de blancas o el integrismo islámico y, antes de darnos cuenta, estamos completamente enganchados.

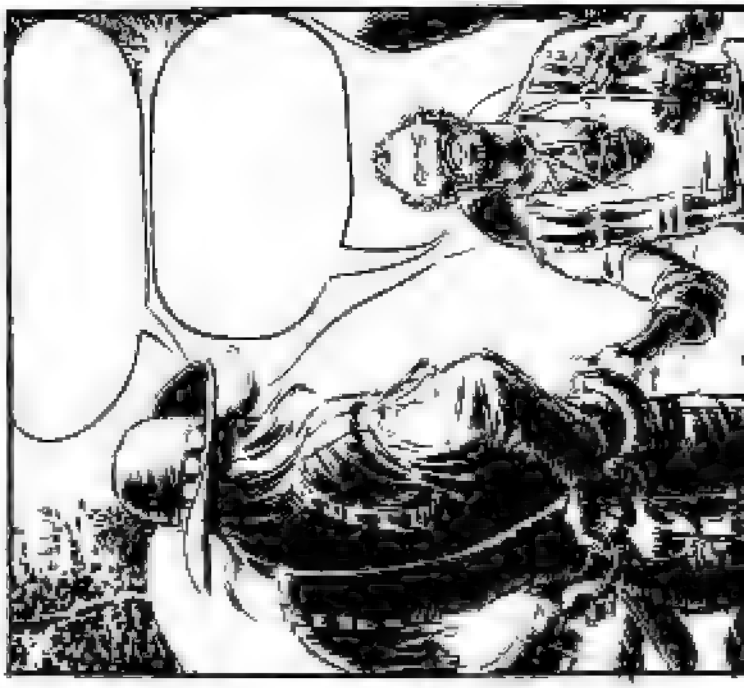
No es sólo que la serie entronque con la tradición del cómic realista iniciada por Hergé o Jijé y desarrollada con brillantez por Greg o Van Hamme, con sólidos escenarios y tramas realistas. Es que además consigue actualizar el género, dando un paso más en el tratamiento adulto de todo tipo de asuntos. Desde las relaciones entre la pareja protagonista hasta la creación de secundarios cargados de matices, como Djida, entre otros. Además del sexo y la violencia que señalan que el autor se dirige a un público maduro, nos encontramos con un narrador inteligente, que dosifica sus sorpresas y que tiene cosas que decir sobre algunos de los problemas que asolan a esta vieja Europa.

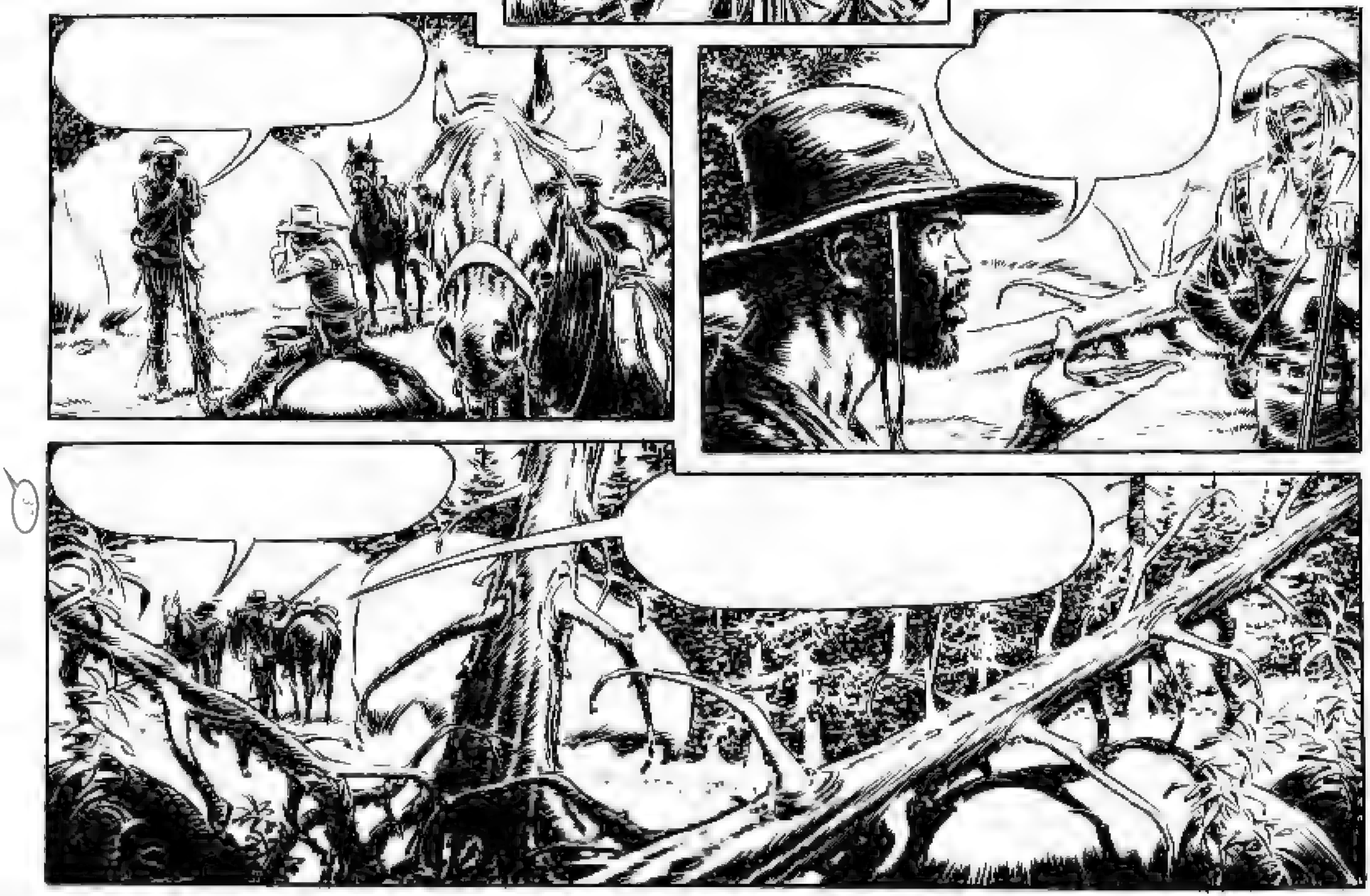
Y no siempre son las opiniones habituales, algo que también es de agradecer. Resulta curioso en ese sentido la figura del inspector, al que se presenta como un cascarrabias racista, pero que luego resulta mucho más eficaz de lo que parece, acabando con el estereotipo de policía corrupto. Notable es también el perfil del héroe. Siempre nos habíamos preguntado de qué vivían muchos de los protagonistas de series europeas. Para que pueda dedicar su tiempo a la búsqueda de la esposa desaparecida, el guionista hace lo que parece más lógico, lo convierte en empresario. Uno muy alejado de los arquetipos de explotador con los que habitualmente se les caracteriza. Al contrario, se presenta como un tipo audaz, decidido y con resolución, cualidades que explican su fortuna y su energía al encarar los problemas. También eso ayuda a entender que sea capaz de pilotar un avión. Hay más apuntes: las reacciones del héroe cuando visita un local gay, donde observa que "falta poesía", su actitud ante las sectas esotéricas o el tratamiento de todo el problema racial en Francia.

El guión no retrocede ante nada y tampoco deja cabos sueltos. La aventura del protagonista con la policía argelina parece no tener importancia, pero después comprobamos sus consecuencias. Todo lo que ocurre alimenta la trama y, poco a poco, nos percatamos de que apenas hay datos gratuitos en la serie, todo tiene un porqué que hace crecer a los personajes y empuja la acción hacia adelante.

Es una de las grandes historietas del año. Corran a leerla, me lo agradecerán.

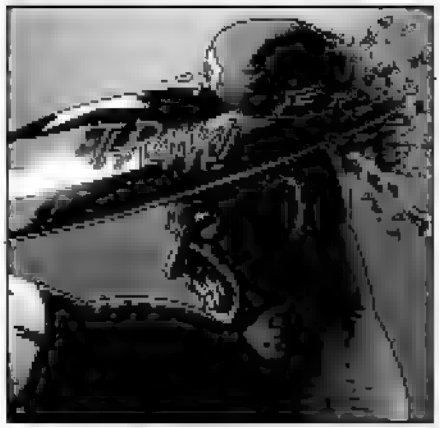






FLORENTINO FLÓREZ

¡Levántate y anda!
La renovación de los zombies



Hace ya casi dos años aparecía el primer volumen de *Los muertos vivientes*. Lo reseñábamos entonces como otro tebeo de zombies, que se ajustaba a las reglas clásicas del género, tal y como han sido formuladas por Romero y compañía. Pero las nuevas entregas nos han demostrado que Robert Kirkman, su guionista, es un talento a tener en cuenta. A esa serie se ha sumado ahora *Marvel Zombis*, una gamberra versión del universo Marvel en clave zombi, solo apta para amantes del humor no negro, sino negrísimo.

AMANECER DE LOS MUERTOS

Los muertos vivientes coquetea con el western, con los protagonistas como colonos rodeados por los indios, mutados en zombies en este caso. Pero además, en su lucha por la supervivencia se ven obligados a desplazarse, lo cual provoca que la historia derive hacia algo parecido a una road movie. Para mayor acumulación de géneros, acaban instalándose en una prisión (en el volumen tres) y el relato coquetea con algunos de los lugares comunes del drama carcelario.

Aunque algunos de los detalles gore se mantienen, el guión es lo bastante inteligente como para manejar otros elementos, que otorgan una nueva dimensión a esta aventura, convirtiéndola en algo así como una reflexión existencial. La muerte rodea a los héroes y en cualquier momento los golpea sin piedad, sin importar edad o condición. Aun peor, el destino de todos ellos es acabar convertidos en unos descerebrados más, como la multitud que les rodea y acosa, muertos sin derecho al descanso.

Por supuesto, el tebeo se mantiene en la órbita de lo popular, no es una película de Bergman. El dibujo es funcional y se ajusta bien a lo narrado, destacando el empleo espectacular de splash pages muy medidas. El guión adolece de cierta logorrea, los personajes quizás hablan demasiado. Pero, en compensación, casi todo lo que ocurre tiene interés y, más allá de las frenéticas huidas y enfrentamientos con los zombies, la psicología de los protagonistas se cuida con esmero, consi-

guiendo que al final las relaciones entre ellos y sus reacciones ante situaciones extremas pesen mas que lo irreal del planteamiento base

En la conclusión de ese viaje al infierno el lector se ve obligado a reflexionar sobre su propia posicion en el mundo y sus razones

para vivir Al fin y al cabo, estamos tan rodeados por la muerte como los heroes de *Los muertos vivientes*. Cuando la fatalidad nos golpea tan repetidamente como a ellos el fantasma de la locura se vuelve familiar y empezamos a desear que el viaje termine de una vez

El camino de la carne

Marvel Zombies es la tipica historia que se desarrolla en una realidad alternativa, uno de

esos What if .. que no nos tomamos muy en serio. Permite al guionista jugar con unos personajes conocidos y estudiar sus reacciones ante una situación completamente nueva En este caso la alucinante premisa es que todos los superheroes Marvel se han vuelto zombies y deben luchar por su pedazo de comida para sobrevivir. A partir de ahi Kirkman se comporta como un irreverente bastardo y las escenas mas brutas se suceden. Quedan algunos momentos para la reflexión, ya que, entre bocado y bocado, al saciar sus ansias animales, hay cierta vuelta a la racionalidad En esos instantes Peter Parker lamenta haberse comido a su novia y a su tia, y los Vengadores le replican que todos llevan dentro un pedazo de Jarvis, su mayordomo.

Kirkman es lo suficientemente habil como para sortear los caminos de la farsa en algunos pasajes, adoptando tonos mas graves, como en las secuencia de *Pantera Negra* Desarrolla asi mismo una trama minimamente logica, que otorga coherencia a la accion. Dado que la cosa va de depredadores, de seres irracionales cuya única prioridad es comer, emplea al personaje Marvel que mejor se ajusta a esa descripcion: el devorador de planetas. Aunque, en este caso, el pobre Galactus no sabe donde se mete

En el terreno grafico, Sean Phillips se comporta como el dibujante adecuado. Es una especie de Mignola sucio, que aporta el necesario toque cutre y oscuro que una historia de estas caracteristicas precisa Para no olvidar las portadas de Arthur Suydam, versiones de portadas clasicas de la Marvel, con los personajes convertidos en zombies. No son originales, pero sí divertidas, a su salvaje manera

No creo que Kirkman y Phillips pasen a la historia del comic por este tebeo, pero si considero que es un buen entretenimiento y, de hecho, ya estan realizando una secuela Como se sabe, "marvel zombies" es el titulo que reciben los seguidores más fanaticos de la editorial Pues bien, han dado su aprobacion a un producto que, a su manera extraña y retorcida, homenajea a unos heroes que de tan conocidos son ya casi de la familia Los autores, al menos, consiguen que los veamos de manera diferente. Muy diferente, diria yo.

Conclusion

El tono de estos dos guiones de Kirkman, pesa a contar con elementos similares, es radicalmente diferente *Marvel Zombies* es un divertimento, una broma No llega a los niveles de irreverencia del salvaje Ennis pero maneja a algunos de los personajes mas representativos de la Marvel y llega bastante lejos en sus atrevimientos. Lo que es mas importante al contrario que otros guionistas muy celebrados, que básicamente se dedican a provocar sin preocuparse por lo que estan contando, Kirkman no suelta el timon del relato en ningun momento. Parte de una premisa muy sugestiva y escandalosa, con esos heroes convertidos en fieras descerebradas. Pero sabe cómo salir de ahí y armar una historia mas o menos coherente Es una farsa, sí, pero una bien hecha, desarrollada con cuidado, con sentido del humor, pero tambien del drama

Los muertos vivientes se mueve en un registro mucho mas grave Es tambien un tebeo de entretenimiento y, como ya he comentado, no faltan las escenas de accion y personajes poderosos que atrapan nuestra atencion. Además, sentimos la presencia obsesiva de la muerte a lo largo de toda la serie, casi como un personaje mas.

Pero hay otra reflexion que no debe olvidarse. Tiene que ver con nuestra relacion con la cultura, la civilización Ahora está de moda la crítica cultural, una vision rousseauniana según la cual el hombre nace inocente y se ve contaminado y estropeado por las pautas sociales. El ideal, pues, sería la vuelta a la naturaleza, abandonar la hipocresía y la falsedad que presiden nuestras relaciones.

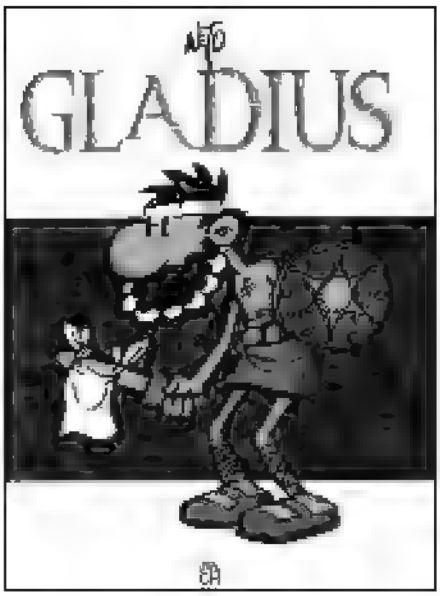
En ese sentido, el protagonista de esta saga tiene mucho de heroe clásico, enfrentado a esa idea Cuando las barreras sociales caen, se derrumba con ellas el frágil muro que hemos alzado contra el caos y la violencia que presiden el orden natural Kirkman es hijo de su tiempo y su heroe a veces se equivoca, cede ante la tentación de la barbarie Pero en general, lucha con todas sus fuerzas contra ese dejarse llevar en el que han caido muchos de sus compañeros de viaje, a la vista de los terribles acontecimientos que les han golpeado Algunos se encierran en sus comunidades, otros construyen pequeñas dictaduras, con salvajes juegos para entretener a las masas. Futiles intentos que se nos presentan como fracasos, sonadas equivocaciones.

Rick, en cambio, intenta mantener la fe en la justicia, en un cierto orden social Se resiste a dejar atras un mundo con sentido al que se aferra para mantenerse cuerdo, mientras otros se abandonan en los dulces brazos de la locura Hay pues un claro discurso moral, sólidamente establecido por Kirkman

FAUSTINO RODRIGUEZ

Gladius:
el superviviente

No le ha mordido ninguna araña radioactiva, no es descendiente de ninguno de los Dioses del Olimpo, tampoco de sus primos, no ha llegado del espacio procedente de otro planeta, ni se ha encontrado con un anciano venerable que le proporcione la palabra mágica que le transformará en el mortal mas poderoso del mundo, no es un pajaro, no es un avion, ni tan siquiera un satélite espacial y mucho menos se ha caído en ninguna marmita, en este caso de sidra, que le convierta en el cuarto superheroe europeo famoso (detras de Asterix, Obelix y John Difool) eso sí, sin querer ser como ellos y echando espumarajos en contra de sus congeneres, por el simple hecho de que son los odiados Yanquis.



Ninguna de todas estas bondades, propias de familiares de los Dioses, han convertido a este entrañable personaje del circo romano en un superheroe del escaqueo, la vagancia, el mimetismo de la supervivencia, de no dar un palo al agua a no ser para lograr que el agua no se mueva... Él es simplemente Gladius, el Gladiador Pacifista que utiliza su gracia y su ingenio para lograr no luchar en el circo, ni en ninguna otra parte Un superviviente de la filosofia de los sesenta que odia la violencia y la pone en practica jugándose el fisico, en una sociedad tan extremadamente violenta como la nuestra, la romana, en la que están empeñados en hacer de el un Gladiador De ello se encarga un entrenador de Gladiadores en la Escuela de su nombre, Plubius, al que no para de colocar en situaciones limite, de hacerle putadas, de las que sale airoso gracias a su imaginación e ingenio.

Ni Plubius ni toda la corte romana ayudada por sus magos y pitonisas logran de él ni tan siquiera que participe en los entrenamientos, para lo cual utilizará toda clase de ocurrencias, de la más profunda ignorancia al mas desbordante ingenio surrealista, o su continua declaracion de ser pacifico y objetor de conciencia, pasando por la picaresca, el descaro de interpolar la época del Imperio Romano con hechos de la actualidad y hasta el arma psicológica y la utilizacion del camuflaje contaminante de la falsa informacion para desarmar sin lucha a sus presuntos contrincantes

Punto y aparte es cuando recurre a fabricarse un doble, a base de cirugía plastica, para que salga a la arena del circo en su lugar

Lo que nunca sera Gladius es un Gladiador y el lector lo sabe de antemano, sin embargo quedara atrapado en sus historias esperando conocer como Neto, su creador, se las ingenia para hacerle salir de los violentos enredos en que siempre está envuelto, dada la extremada violencia de su profesión

Neto ha logrado con este personaje, su personaje Para ello utiliza una técnica de dibujo diferente a la que es habitual en los cartoons que diariamente crea para varios periodicos de España de la red catalana de la Vanguardia Estilo de dibujo inspirado en el Asterix de Uderzo, con una ambientacion bien documentada, con fondos escuetos y funcionales, que solo aparecen para situarnos bien en el lugar donde se producen los acontecimientos, apoyando el resto de la narracion en la singularidad y humor de los personajes que acompañan a Gladius y recurriendo en la mayoría de sus gags a producir la comicidad a base de la ultima viñeta Comicidad que es muy de agradecer en esto del cómic, pues en caso contrario esta suele quedarse a medio camino.

Lástima que esta creacion nazca en un pais desprovisto de la capacidad empresarial-tebeistica que a el le sobra. De ese olfato mercantil-tebeístico necesario como para ver que Gladius puede ser un personaje que lleva el futuro bajo sus sandalias, capaz de alianarle el camino que conduce a una obra al exito, aunque éste fuera tan pequeño como el propio personaje

En esto de la comicidad y el ingenio de Neto, me recuerda mucho a otro gran humorista de cartoons o de historietas de humor de una o dos páginas, que firma con el seudonimo de Pau en El Diario de Ma lorca

FLORENTINO FLÓREZ

El realismo limpio de Monsieur Remi

Cien años con Hergé

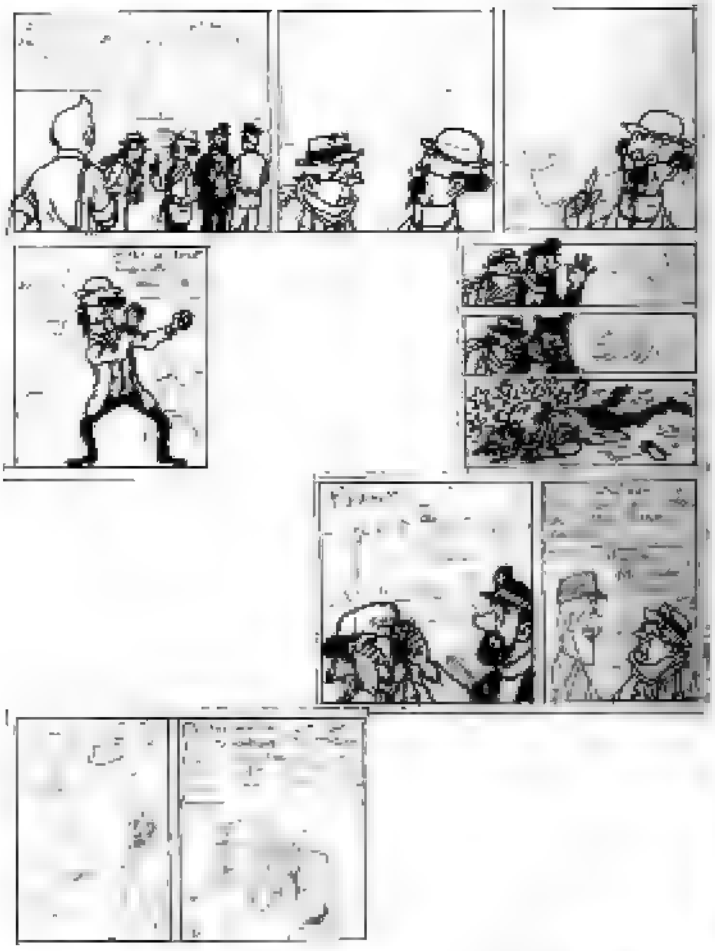
El pasado martes 22 de mayo Georges Remi habría cumplido 100 años. Si digo que era conocido como Hergé y que su mas famosa creacion fue Tintin, sin duda sabran a quien me refiero. Autor y personaje permanecen unidos en una brumosa zona en la que el reconocimiento popular del heroe se ve empanado por reproches hacia ciertas posiciones de su creador. Aunq ie todas estas efemerides presentan un indudable aspecto comercial, siempre resulta agradable volver al maravilloso universo imaginado por el belga mas universal.

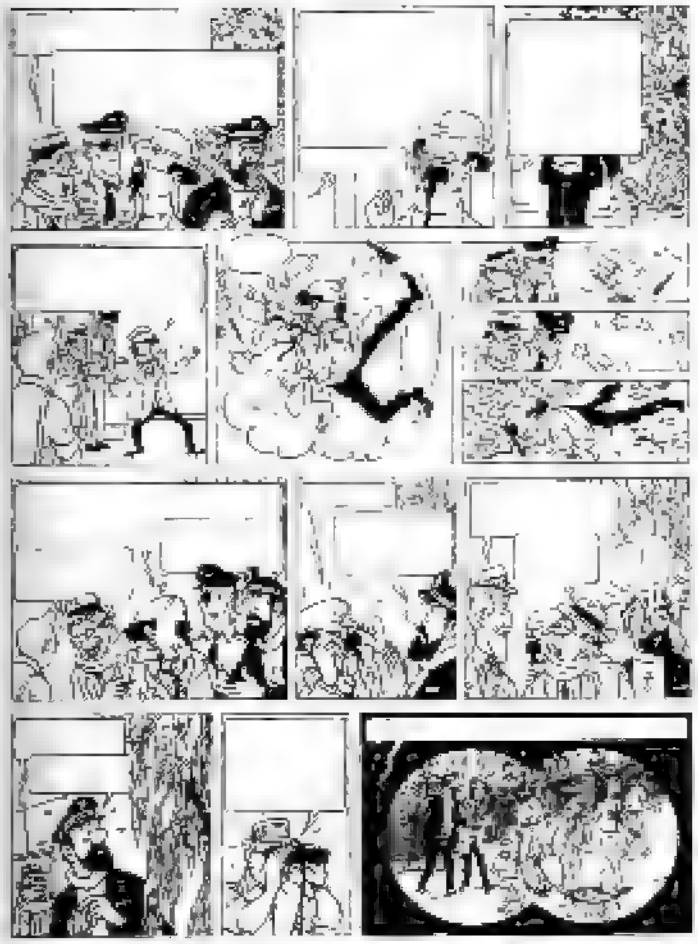
Releer a Tintin supone recuperar una infancia en la que el unico lugar donde se podia acceder a sus aventuras era la biblioteca pública Frente a otros tebeos de quiosco, *Tintín* señaló su propia zona una cuidada encuadernacion, con sus guardas decoradas con cuadros de los personajes y su lomo entelado, un color de mejor calidad que la media, unas tramas bien estructuradas.. Eran muchos los elementos que nos indicaban que aquello se situaba a un nivel superior Aunque, como *Asterix*, se convirtio en uno de los regalos esperados en los cumpleaños y celebraciones, *Tintin* era diferente Al contrario que el galo, se pueden revisar sus aventuras y disfrutarlas sin verguenza, encontrando otros aspectos que habiamos pasado por alto en esas primeras lecturas infant.les.

Seria faltar a la verdad olvidar la controversia que le rodea No hace tanto, el parlamento frances aprobaba una resolución en la que venia a exonerar a Herge de toda sospecha, algo bastante sorprendente tratandose de un autor de comics. Unan a ello las frecuentes declaraciones de muchos de sus colegas, acusándolo de reaccionario, clerical y casi fascista Como Hergé está considerado uno de los padres del comic europeo, numerosos autores, de posiciones eticas y esteticas muy diferentes, no se reconocen en el y practican el asesinato del padre cada vez que pueden. Ya he comentado en anteriores articulos las principales acusaciones que se le dirigen y no quiero insistir mucho en ello. Permítanme mas bien que me centre en lo que me interesa de su trabajo.

Hay dos tebeos ineludibles, dos obras maestras absolutas a las que podemos volver una y otra vez, sin cansarnos. Uno es *El Principe Valiente* y el otro *Tintín* Tanto en Foster como en Hergé encontramos una peculiar articulación entre imagen y texto. El primero se quedó con un modelo muy realista en el que, para que el lector pudiese apreciar su increible dibujo, casi se vio obligado a separarlo del texto. Hergé optó por el camino contrario. Primero, un grafismo muy simplificado, eso que algunos denominan línea clara y que como es sabido imito de las tiras americanas. Despues, refinando en las diferentes versiones de su obra la relación entre imágenes y textos y la composicion de las viñetas.

Su trabajo ha sido muy documentado asi que resulta sencillo comparar su vision inicial con sus formas mas evolucionadas Mas allá de lo que nos cuenta, Monsieur Remi siempre se preocupó por las estructuras narrativas, no solo por los contenidos sino muy especialmente por su desarrollo. *Tintin* abarca el catalogo completo de trucos de guionista inicios anodinos que dan pie a singulares aventuras, juegos temporales que facilitan la identificacion del lector, despliegue de secundarios de arrolladora personali-





Planchas de Vuelo 714 para Sydney
Izquierda, primera versión, parcialmente entintada

La versión definitiva a tinta
Para aliviar el peso de los diálogos, Hergé introduce un gag con Haddock como protagonista

Derecha, Hergé con Tchang Tchong-Jen en 1934

dad, perfecto equilibrio entre las secuencias dramaticas y humoristicas, estrategias que aligeran la narracion impidiendo que el lector se aburra o se distraiga, composicion interna y relacion entre viñetas perfecta, etc Hergé es un maestro en su arte y en lo formal no defrauda nunca Es aconsejable volver a sus páginas para aprender los mejores mecanismos narrativos

Pongo un ejemplo rapido: en *Vuelo 714 para Sydney* tiene una plancha de presentacion de Carreidas, un millonario especialmente desagradable. En la primera version a lapiz vemos como los gruesos bloques de texto inundan las viñetas, convirtiendolas en el típico bosque de bustos parlantes[11] Cuando llega la tinta, ya ha introducido un cambio sustancial Construye un pequeño gag con Haddock, que desarrolla mientras los personajes hablan en off. El capitan olfatea con desagrado el vaso de agua mineral que le han ofrecido y riega con ella una maceta Mientras, Tornasol hace su número del boxeo y van pasando las viñetas. Casi al final de la página, como quien no quiere la cosa, una hoja muerta cae sobre Haddock El líquido ha sido letal para la planta, que se descompone a ojos vista Todo esto apenas tiene importancia en el conjunto del relato, pero es crucial para el lector, que se siente en manos de un narrador que va a hacer todo lo posible por aportar interes a los momentos mas triviales de la historia

Lo que no es del todo cierto en los primeros álbumes. Tanto *Tintin en el país de los soviets*, como en el Congo o en América carecen de estructuras consistentes Y añadiria algun otro, como *La oreja rota*, aunque ya es mucho mejor En ellos cuenta más la acumulacion de pequeños episodios que la construccion de una gran aventura Desiices aparte, eso deja de ocurrir a partir de *Los cigarros del faraón* Por supuesto, esos primeros trabajos no carecen de interes. Ya se han señalado los apuntes críticos de *Tintín en América*, con esa defensa de los pieles rojas que tanto fascinaron a Herge y que en su vejez pudo finalmente conocer. O la denuncia del terror rojo en ese primer álbum del que el autor siempre se avergonzó. Pero en general son obras demasiado ingenuas, que nos atraen por su carácter naif pero que tambien, debido a ello, no nos tomamos en ser o

Otra cosa es todo lo que viene despues. El cambio principal se produce en *El loto azul* Hergé conoce a Tchang, un joven estudiante chino que le permitirá contar con una documentación adecuada, iniciando así una metodología clave en todos sus trabajos posteriores.

Trepidante persecución en El asunto Tornasol Conduce el sin par Arturo Benedetto Giovanni Giuseppe Archangelo Alfredo Cartoffoli de Milan

Debajo, viñeta de Tintín en el Tíbet

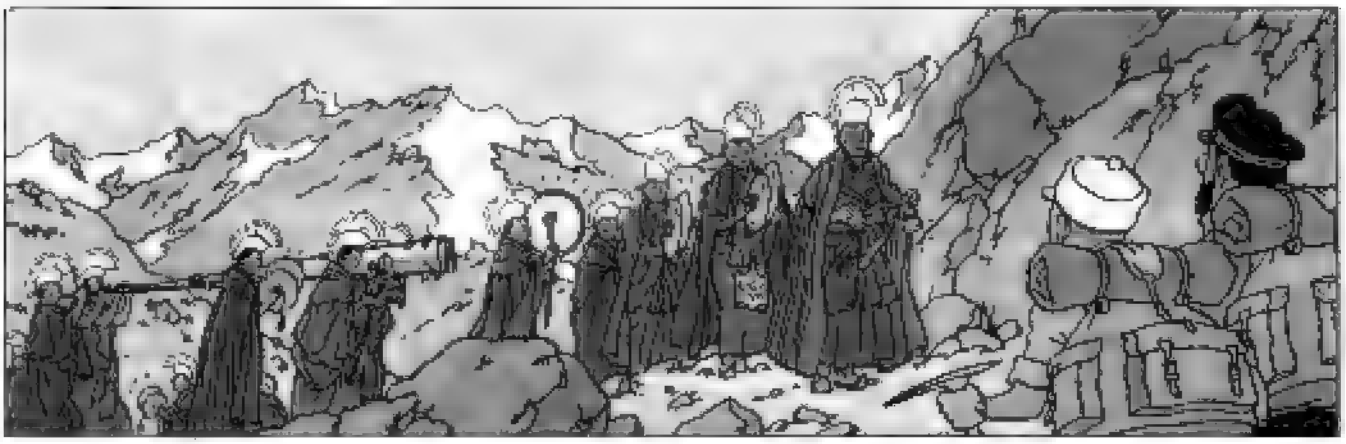
GUERRA SUCIA, JUEGO LIMPIO

Con su amigo Tchang compartirá algo más que conocimientos. la experiencia de la depuracion. Si a Hergé lo persiguió toda su vida la acusación de haber continuado trabajando mientras los nazis gobernaban Bélgica, Tchang sufrio los rigores de la revolucion cultural Tuvo la suerte de que al menos no se lo comieran, como si les ocurrió a otros dirigentes, y pudo, a principios de los ochenta, reencontrarse con su amigo Hergé. Una vez en Europa, ya nunca regresó a China

Esa amistad marca dos de los albumes más importantes de Tintín. En *El loto azul* Hergé toma partido y critica con dureza el imperialismo japones, imaginando algunas de las agresiones que China padeceria poco después

Mas importante, inicia una preocupacion intercultural, que se diría ahora, despidiendose de los lugares comunes y los estereotipos raciales que poblaban trabajos anteriores No resulta tan sencillo librarse de los prejuicios y estos reapareceran en los tipos judios de *La estrella misteriosa*, pero ya como excepciones en el marco de un discurso preocupado por mostrar a la humanidad como una gran familia de usos y costumbres diversas.

Esa voluntad de entender al otro alcanza su cenit en *Tintín en el Tíbet*, un álbum maravilloso que permite a su autor liberarse del blanco que presidia sus pesadillas por entonces. Supone un hermoso canto a la amistad, en el marco de un viaje al otro lado del mundo y del descubrimiento de la religiosidad oriental. Para Hergé es además un momento de cambio, de drama personal Criado y educado en el catolicismo, como



tantas veces se le ha echado en cara, se separa de la que ha sido su mujer durante muchos años y se casa con una joven asistenta. El dato no puede ser trivial en la biografía de un hombre que ha hecho suyos los valores del movimiento *scout*, entre los que destacan la honestidad y la lealtad. Es una contradicción más en un personaje especialmente complejo.

Tampoco se ha insistido lo suficiente en su interés por el arte moderno. Quien para muchos representa lo que el comic tiene de más reaccionario e infantil fue un gran coleccionista de pintura de vanguardia. De hecho, el álbum que dejó inconcluso estaba dedicado a ese tema. *Tintín y el arte alpha* exploraba los aspectos más discutibles de los movimientos modernos, pero Hergé, aunque sí rechazó otras manifestaciones de alta cultura como la ópera, visitaba con asiduidad las galerías de arte más innovadoras.

Con él nos sucede algo que se ha repetido en otros creadores. Al intentar encajarlos en determinadas coordenadas ideológicas, se resisten. De ahí que les lluevan acusaciones de todo tipo. Se olvida el peculiar modelo de realismo que practica. Quienes le sucedieron se entregaron a lo que hoy conocemos como realismo sucio, pero caben otros enfoques. El mejor ejemplo que se me ocurre es Capra. Cada vez que una televisión programa su obra maestra *¡Qué bello es vivir!* se le acusa de naif, de ingenuo, aunque no es eso lo que sentimos al ver la película o releer su autobiografía. Muy al contrario, realiza una crónica de la destrucción de los sueños y esperanzas del protagonista, el gran Jimmy Stewart, que resulta más demoledora en cada revisión. Su némesis, ese banquero que finalmente consigue hundirlo, profundiza en el estereotipo del capitalista sin escrúpulos, resultando al tiempo creíble y aterrador. Pero la clave está en el final, como el mismo Capra admite. No cuentan sólo los hechos, narrados con precisión y sin contemplaciones, sino también nuestra respuesta ante ellos. La del director es optimista, de superación. Todo acaba arreglándose con voluntad y la ayuda de la comunidad y la familia. *¡Qué bello es vivir!* no da la espalda a los problemas del mundo, pero los integra en un discurso cargado de esperanza.

Viñetas de La isla negra y El cetro de Ottokar

Hergé padeció la experiencia de ser un chivo expiatorio, al finalizar la guerra. Como nos cuenta en *Las joyas de la Castafiore*, sabe de primera mano lo que es ser acusado injustamente. Por cierto, una de las obsesiones de Hitchcock, creador inglés con quien presenta no pocas coincidencias como *La isla negra* demuestra. Por eso luego resulta algo más complicado encontrar grandes declaraciones en su obra, que se entrega a eso que muchos llaman la evasión: búsqueda de tesoros, viajes a la Luna, al templo del Sol... Pero, como Capra, el padre de Tintín no ignora lo real, que describe con una precisión no alcanzada con anterioridad. Otra cuestión es qué aspectos le interesan de ese mundo que le rodea y que tan bien llega a conocer.

Afirma Houellebecq en su ensayo sobre Lovecraft que, tras las vanidades literarias y los fuegos de artificio de las vanguardias, las obras del siglo XX que permanecerán serán las grandes construcciones de la imaginación, como las del autor de Providence, Tolkien o Howard. Relatos que ya forman parte del gusto del gran público. Hay un cierto inconformismo, una sana ambición, en suponer que el mundo es algo más que el conjunto de estiércol que algunos autores nos muestran. Otros, como Hergé, no se resignaron y nos ofrecieron diferentes posibilidades, en un vertiginoso viaje que se iniciaba en lo real, pero no se detenía ahí.

Hablar del autor como un creador bien documentado y quedarse en eso es limitarlo, reducirlo a las coordenadas estéticas que algunos se empeñan en defender, con el realismo como estandarte. Si Tintín ha atrapado la imaginación de millones de lectores se debe en esencia a que representa la voluntad humana de ir más allá, la curiosidad de saber lo que se oculta tras la niebla de nuestra ignorancia y la voluntad de encontrar respuestas, por encima de lo razonable. Unido todo ello a valores que algunos consideran reemplazables, como la amistad, la honestidad, la sinceridad o la falta de prejuicios. En estos casos recordamos a John Ford, cuando un periodista francés le pregunta sobre la importancia de la figura materna en sus películas. Con su cara de mala leche habitual replica: "¿Qué pasa, es que usted no ha tenido madre?".

Hergé nos ha entretenido y sin duda seguirá consiguiéndolo en los próximos meses, pero además nos ha hecho mejores y yo se lo agradezco. Muchas gracias, Monsieur Remi y espero que volvamos a saludarnos dentro de cien años.

Notas
(1) Como puede verse en
Goddin, Philippe
Cómo nace un comic. Espiando a Hergé
Editorial Juventud. Barcelona, 1993

Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias (Gijón, Octubre 2007)
El Salón de los outsiders

El Salón del año 2006, con la presencia de Shelton, Lent, Stack y Bagge fue definido como un homenaje al Underground, por la trascendencia de estos autores dentro de ese movimiento cultural. La edición del presente año, con la asistencia al mismo de Luís Olmo Alonso, Stan Sakai y Maurice Horn, podemos considerarlo como un homenaje que desde Gijón se va a dedicar a quienes, desde dentro, han creado productos ajenos al propio sistema. Lo que les sitúa como unos OUTSIDERS, capaces con su ingenio de generar movimientos reivindicativos o productos únicos.

Luis Olmo Alonso. Este bilbaíno crea en 1946 un personaje, PEPIN DE CELES, en el cómic de humor universal sin el apoyo del leguaje escrito, sin palabras. Lo ha mantenido vivo durante más de 60 años sin faltar un solo día a su cita con los periódicos de TODO EL MUNDO, con excepción de Australia. Ha realizado más de 20.000 tiras. Con ello no solo es singular con su personaje sino también por su longevidad. Es el autor de cómic que más tiras han publicado en toda la Historia de la Historieta, del Cartoon, del Mundo, con amplia diferencia sobre cualquier otra obra o autores.

Stan Sakai ha sido capaz de imponer durante varias décadas, en el mercado norteamericano dominado por los superhéroes, una serie protagonizada por un Ninja japonés ambientada en el mundo medieval de ese país. Una osadía creativa que le ha supuesto en este cerrado mercado controlado por las grandes compañías, el poseer todos los derechos de explotación de su personaje Usagi. Un hecho insólito que sitúa a Sakai en el reducido mundo de los OUTSIDERS.

Maurice Horn. Decir a mediados de los años 60 que el cómic era un medio de expresión tan válido como cualquier otro y además un ARTE, era motivo suficiente para que te llevasen a la hoguera. Este autor de novelas de ciencia ficción, de radio y teleplay, abogado, además de interprete para el Departamento de Estado Norteamericano lo dijo, lo escribió y fue artífice de las primeras exposiciones que sobre cómics se hicieron en el Mundo, comenzando por la del *Museo del Louvre* en 1967 y la del *New York Cutural Center* en 1971.

¿Se puede ser más OUTSIDER? .

Otros invitados son **Travis Charest, Mark Texeira** y **Michael Golden**, autores de culto en el panorama mundial. A ellos cabe añadir la presencia de la escritora y guionista, además de representante de otros autores, **Renée Witterstaetter**, que aumenta la lista de las mujeres que han pasado por este Salón.

Tanto Michael Golden como Renée Wittertaetter impartirán cursos sobre el cómic en el Antiguo Instituto Jovellanos de Gijón y en la Escuela de Arte de Oviedo.

La participación española correrá a cargo de los asturianos colaboradores de la prensa regional **Zapico** y **Suso**. También estarán en Gijón los autores **Carlos López, Rubén del Rincón, Pau**, además de **Pinto** y **Chinto** (David Pintor y Carlos López) de la prensa gallega. Autores a los que hay que agregar los asturianos **Gaspar Meana, Alberto Peña, Noguera, Marcos**, etc.

Para esta ocasión se cuenta también con la participación de dos jóvenes creadores de cómics que vienen ganando la casi totalidad de los Concursos que de esta modalidad se celebran en España y que están seleccionados como finalistas en los Premios Haxtur en su modalidad de Mejor historieta Corta: **Javier Navarro** y **Antoni Carrillo**.

Actividades que se complementan con la presentación del libro *A flor de pell, las historietas de Ana Miralles*, sobre esta autora pilar de la vanguardia en España, en el que hemos tenido gran participación y que ha sido editado por el Ayuntamiento de Palma de Mallorca, así como la presentación del monográfico *Gladius* de **Neto**.

En la Escuela de Arte de Oviedo, como viene siendo habitual desde hace varios años tendremos un mesa redonda, con varios autores invitados.

En cuanto a las Exposiciones del Antiguo Instituto Jovellanos, además de las obligadas dedicadas al Autor que Amamos, finalistas a los Premios Haxtur y autor seleccionado para el premio John Buscema- Amar al Cómic, este año se les añadirá el correspondiente a la mejor labor editorial de los últimos 10 años. También se mostrará un amplio abanico de originales, más de 40 en color y B/N, de la obra de Michael Golden. Otra muestra es la dedicada a la revista el Wendigo, que odrá verse en el Centro de Interpretación del Cine en Asturias

La Inauguración en el Teatro Jovellanos será el martes 9 de octubre a las 19.00 horas. La Clausura será en el mismo lugar, a las 18.30 horas del sábado 13 de octubre. Amenizará el acto una banda de gaiteros asturianos. En ambos actos estarán presentes los autores invitados.

XXXI Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias

(Gijón, Octubre 2007) Programación provisional de actividades

Martes 9, 19.00 horas
TEATRO JOVELLANOS
Día del Ayuntamiento de Gijón
Inauguración del XXXI Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias a cargo de la Ilma. Alcaldesa de Gijón Dña. Paz Fernández Felgueroso, el Concejal de Cultura D. Justo Vilabrille, el Director del Salón D. Faustino R. Arbesú y Juan José Plans.
Presentación de los autores asistentes al día de Inauguración: José Mª Álvarez, Alberto A. Peña, Marcos de las Heras, Gaspar Meana, Neto, Álvaro Noguera, Pau, Javier N. Costa, Antoni C. Bosch, Rubén del Rincón, Suso, Zapico, Michael Golden, Travis Charest, Maurice Horn, Mark Texeira y Stan Sakai.

Entrega a Stan Sakai del Haxtur a la Mejor Historieta Larga 2003.

Presentación y coloquio con **Stan Sakai** por Juan José Plans.
Presentación y coloquio con **Mark Texeira** por José Mª Álvarez.

Introducción acompañada de diapositivas.
Firma de autógrafos.

Miércoles 10, 18.00 horas
CENTRO CULTURAL ANTIGUO INSTITUTO
Día de los Outsiders
Presentación y coloquio con **Suso y Zapico** por Joaquín Fuertes.
Presentación y coloquio con **Maurice Horn** por Faustino R. Arbesú.
Presentación y coloquio con **Rubén del Rincón** por Pau.

Firma de autógrafos.

Jueves 11, 18.00 horas
CENTRO CULTURAL ANTIGUO INSTITUTO
Día de las Mujeres
Presentación y coloquio con **Javier Navarro** y **Antoni Carrillo** por José Mª Álvarez.
Presentación y coloquio con **Renée Witterstaetter** por Luis Conde.
Presentación del cómic "Gladius" de **Neto** y "A flor de pell. Las historietas de Ana Miralles" de Florentino Flórez.

Firma de autógrafos.

Viernes 12, 18.00 horas
CENTRO CULTURAL ANTIGUO INSTITUTO
Día del Humor
Presentación y coloquio con **Pinto y Chinto** por Neto.
Presentación-coloquio con **Carlos Giménez** por Faustino R. Arbesú.
Presentación y coloquio con **Luis Olmo** por Juan José Plans.

Firma de autógrafos.

Sábado 13, 19.00 horas.
TEATRO JOVELLANOS
Día de EL WENDIGO
Entrega del Premio Capitán Misterio y lotes de tebeos a los acertantes de las Quinielas Haxtur.

Presentación y coloquio con **Michael Golden** por Luis Conde.
Presentación y coloquio con **Travis Charest** por José Mª Álvarez.

Sábado 13, 20.30 horas
TEATRO JOVELLANOS
Día de EL WENDIGO
Actuación amenizada por una banda de gaiteros asturianos que desfilarán previamente por el Paseo de Begoña.
Entrega de los XXIII Premios Haxtur a cargo de Sofía Carlota Rodríguez (Redactora Jefe de Cuatro) y Joaquín Fuertes (Periodista)

Cómic en vivo con la participación de los autores: Javier Navarro Costa, Antoni Carrillo Bosch, Rubén del Rincón, Suso, Zapico, Michael Golden, Travis Charest, Stan Sakai, Mark Texeira, Antonio Garrido... amenizado con la actuación de gaiteros asturianos.

Firma de autógrafos.

EXPOSICIONES

Centro Cultural Antiguo Instituto
C/ Jovellanos nº 21, Gijón
Michael Golden
Del 8 de octubre (lunes) al 13 de octubre (sábado)
Homenaje al Autor que Amamos
Del 10 de octubre (miércoles) al 12 de octubre (viernes)
Finalistas Premios Haxtur 2007
Del 10 de octubre (miércoles) al 12 de octubre (viernes)
Homenaje al ganador del Premio John Buscema: Amar el Cómic
Del 10 de octubre (miércoles) al 12 de octubre (viernes)

(Visitas en horario del Centro Cultural)

Centro de Interpretación del Cine en Asturias
(Casino de Asturias 4ª planta, Gijón)
El Wendigo
Del 4 al 27 de octubre.
De martes a sábados, 11.00 - 13.00 h y 17.00 - 19.00 h.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Centro Cultural Antiguo Instituto
C/ Jovellanos nº 21, Gijón
Inauguración de la exposición: Michael Golden
Lunes 8, 13.00 horas
Cómic en Vivo
Del miércoles 10 al viernes 12; de 16.30 h. a 18.00 h.
En el patio del Centro Cultural Antiguo Instituto los dibujantes asturianos y otros invitados al Salón realizarán Cómic en Vivo. Los dibujos se regalarán al público asistente.
Curso de Cómic para niños impartido por Michael Golden
Martes 9 de 10.00 h. a 12.00 h.
Matrículas llamando al teléfono: 677 55 10 22 antes del día 8.
Plazas limitadas.

Escuela de Arte de Oviedo
C/Julián Claveria nº 12, Oviedo
Curso de Cómic impartido por Michael Golden
Miércoles 10 de 10.00 h. a 13.00 h.
Mesa redonda: Mainstream y alternativas
Jueves 11 a las 12.00 h.
Con la presencia de:
Maurice Horn, Travis Charest, Stan Sakai y Michael Golden

El vermouth con...
Desde el 11 de octubre, de 12.00 a 13.30 horas, en el café Dindurra de Gijón encuentro de los autores invitados con los medios de comunicación.

Los ganadores del trofeo Capitán Misterio dispondrán de dos invitaciones para la cena de despedida a los autores.

¡Atención a los horarios y cambios de ubicación!

TODOS LOS ACTOS SON GRATUITOS

Cartel: © Stan Sakai y Luis Olmo

Patrocinan:

Ayuntamiento de Gijón

Principado de Asturias

Escuela de Arte de Oviedo

Ministerio de Cultura

Organiza:

El Wendigo

www.elwendigo.net

XXIII PREMIOS HAXTUR

XXXI SALÓN INTERNACIONAL DEL COMIC DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

9-13 Octubre
Gijón 2007

Lista provisional de Invitados:

Michael Golden
Renee Witterstaetter
Stan Sakai
Travis Charest
Mark Texeira
Maurice Hurd
Luis Dilma Alonso
Carlos Gimenez
Paco Rodriguez
Alberto Alvarez Peiro
Arturo Arias
Manel Alcaraz "Kim"
Enrique Corral Iglesias
Marcos de la Rosa
Jordi Macabich
Violeta Suárez
Javier Antonio Montoya
Gaspar Neuro
Ernesto del Castillo Nieto
Roberto Soriano "Robert"
Raquel de F. Romero y
Jose A. Garcia Bonadeo
(Romeo y Sen)
Javier Navarro Cresta
Antonio Castillo Bonilla
David Rubio Nogueral
Carlos Lopez Gomez
Alvaro Nogueira
Rubén del Rincón